CONSOLES +

DBZ RPG, C'EST PAS POUR LES KÉKÉS!

EXCLUSIF!
BATMAN FOREVER
LES 1RES PHOTOS DU FILM ET DU JEU

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR
LA NOUVELLE CONSOLE D'APPLE ET BANDAI

SATURN

PLAYSTATION

MEGADRIVE 32X

SUPER NINTENDO

ET LES AUTRES ...

ECTS DE LONDRES:

15 PAGES
64 NOUVEAUTÉS
96 PHOTOS

DBZ RPG

LE TEST LE PLUS ...

PUR!*
*PUUUR!!!

LA GUERRE DES 32 BITS: NOUVELLES DU FRONT

DAYTONA USA — SATURN

TEKKEN — PLAYSTATION

ZERO DIVIDE — PLAYSTATION

T 6745 - 43 - 32,00 F

N° 43 MAI 1995. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

LA BOUTIQUE TOON

CADEAU : un CADEAU !

- Le cadeau cadeau gratuit gratis est une surprise que vous ne connaissez pas, mais glissé avec chaque commande !
- Offre valable jusqu'au 31 mai 95.

CADEAU : Points TOON

- Chaque commande vous rapporte des Points Toon (1 par 100 F), à échanger contre les articles du catalogue !

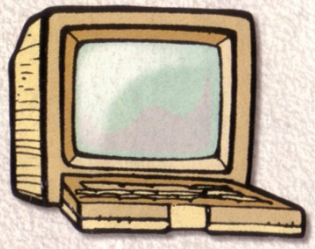
EXPÉDITION IMMÉDIATE

- Votre commande est expédiée le jour même de sa réception. Elle ne dort pas !
- Commande avant 14h par minitel ou téléphone : expédition dès l'après midi.
- La sortie des articles est parfois repoussée, merci de ne pas nous en tenir rigueur !

FRAIS DE PORT FIXES

- Frais de port fixes (27 F), quel que soit le nombre d'article de votre commande.
- Et la livraison Colissimo (2 jours maximum) coûte seulement 10 F de plus !

3615 TOON



News japanimation, dialogue en direct, petites annonces, boîtes aux lettres, jeux primés, Son Gotoon (le gourou) te répond, drague à mort, discographies, fiches techniques de DA's. Entre autres. Vidéos, Mangas, tout y est. Hop.

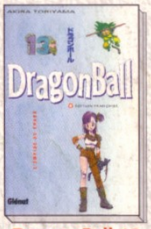
Le 3615 TOON (édité par *Pixtel*) ne coûte que 1,27 F/mn, soit à peu près 4 Carambar/mn. L'abus du 3615 TOON est dangereux pour Carambar SA. Sortez couverts.

3615 TOON : TOUTE LA JAPANIMATION !

EN MAI, VOTE POUR

MANGAS ! (TITRE TRÈS FACILE)

Dr Dlump


Dragon Ball 13

DBZ 40 Jap.

Ranma 1/2 6

Appleseed 3

Dominion

Sailor Moon 1

Sailor Moon 2

S. Moon 9 Jap.

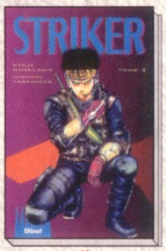
Video Girl AÏ 5

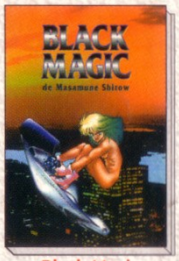
Video Girl AÏ 6

AKIRA 1-11

Crying Freeman

Street Fighter II


Striker


Black Magic

Gunnm 1

Gunnm 2

Mangas Akira (Français) **97 F**/manga
❑ **Akira 1** «L'autoroute» ❑ **Akira 2** «Cycle wars» ❑ **Akira 3** «Les chasseurs» ❑ **Akira 4** «Le réveil» ❑ **Akira 5** «Désespoir» ❑ **Akira 6** «Chaos» ❑ **Akira 7** «Révélations» ❑ **Akira 8** «Le déluge» ❑ **Akira 9** «Visions» ❑ **Akira 10** «Revanches» ❑ **Akira 11** «Chocs»

Mangas Appleseed (Français) **77 F**/manga
❑ **Appleseed 1** ❑ **Appleseed 2** ❑ **Appleseed 3**

Manga ❑ **Black Magic** (Français) **77 F**

Manga ❑ **Crying Freeman** (Français) **37 F**

Manga ❑ **Dr Slump** (Français) **37 F**

Mangas DB 1 à 13 (Français) **37 F**/manga
❑ **DB 1** «Sangoku» ❑ **DB 2** «Kamehameha» ❑ **DB 3** «L'initiation» ❑ **DB 4** «Le tournoi» ❑ **DB 5** «L'ultime combat» ❑ **DB 6** «L'empire du ruban rouge» ❑ **DB 7** «La menace» ❑ **DB 8** «Le duel» ❑ **DB 9** «Sangohan» ❑ **DB 10** «Le miraculé» ❑ **DB 11** «Le grand défi» ❑ **DB 12** «Les forces du mal» ❑ **DB 13** «L'empire du chaos»

Manga ❑ **DBZ 40** (Japonais) **40 F**

Manga ❑ **Dominion** (Français) **77 F**

Mangas Gunnm (Français) **40 F**/manga
❑ **Gunnm 1** ❑ **Gunnm 2**

Mangas Nomad (Français) **97 F**/manga
❑ **Nomad 1** ❑ **Nomad 2**

Mangas Orion (Français) **77 F**/manga
❑ **Orion 1** ❑ **Orion 2**

Mangas Ranma 1/2 (Français) **37 F**/manga
❑ **Ranma 1** «Sangoku» ❑ **Ranma 2** «La rose noire» ❑ **Ranma 3** «L'épreuve de force» ❑ **Ranma 4** «La guerre froide» ❑ **Ranma 5** «Les félins» ❑ **Ranma 6** «L'ancêtre»

Mangas Sailor Moon (Français) **37 F**/manga
❑ **Sailor Moon 1** ❑ **Sailor Moon 2**

Manga ❑ **Sailor Moon 9** (Japonais) **40 F**

Mangas Street Fighter II (Français) **47 F**
❑ **Street Fighter 1** ❑ **Street Fighter 2**

Manga ❑ **Striker** (Français) **47 F**

Mangas Video Girl Aï (Français) **30 F**
❑ **VGA 1** «Un amour impossible» ❑ **VGA 2** «La disparition» ❑ **VGA 3** «Régénération» ❑ **VGA 4** «Première expérience» ❑ **VGA 5** «Dualité» ❑ **VGA 6** «Le dénouement»

Minitel ❑ **3615 TOON** (Intentions de vote) **98,2 %**

Motif «Gohan»

Motif «Trunks»

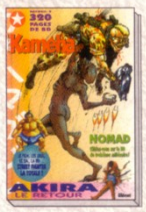
T-Shirt blanc 100% coton.

T-Shirt Motif «Trunks» 87 F
❑ **Taille** Small ❑ **Taille** Medium ❑ **Taille** Large

T-Shirt Motif «Gohan» 87 F
❑ **Taille** Small ❑ **Taille** Medium ❑ **Taille** Large

Sweat gris 50% coton/50% acrylique.
Sweat ❑ **«Gohan» Taille** Unique **127 F**

MA(N)GAZINES



Magazine Kaméha (relié, Français) **47 F**
370 pages dont 320 de mangas !
❑ **Kaméha 1&2** ❑ **Kaméha 3&4**

Magazine Animeland (Français) **35 F**
La référence. Poster ou carte postale offert.
❑ **Animeland 15** ❑ **Animeland 16** ❑ **Animeland 17**

Magazine ❑ **Anime Comic n°3 30 F**
Un petit nouveau qui promet. Intéressant !

LES HERO COLLECTION 3 SONT ARRIVÉS !

Disponibles en Sailor Moon et DBZ. Précisez à la commande HC2 ou HC3, Sailor Moon ou DBZ, et la quantité bien sûr. Cartes ci-cpntre : HC 2.
❑ **Le sachet de 10 cartes 27 F**
❑ **Les 5 sachets 127 F**
❑ **Les 10 sachets 227 F**
❑ **20 sachets+poster de ttes les cartes 427 F**

SCOOOOOP ! L'ÉTÉ ARRIVE.

Doomed Megalopolis

Borgman 2058

Gunnm

Slow Step

VOTEZ MOIS DE JUIN !

Dr Slump

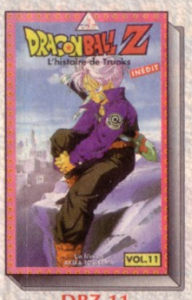
Voici quelques nouveautés du mois de Juin. Commandez-les dès maintenant, vous serez sûr d'être servi en premier !
Bien sûr, le paiement ne sera encaissé qu'à l'expédition de votre commande.

Doomed Megalopolis (Secam VF) **97 F - Gunnm** (Secam VF) **127 F - Borgman 2058** (Secam S:t F) **147 F - Slow Step** (Secam S:t F) **147 F - Dr Slump 2 37 F - Ranma 1/2 7 37 F - Dragon Ball 14 2 37 F**

QUI IL TE PLAIT ! (Int.-18 ans)

LES AFFAIRES...

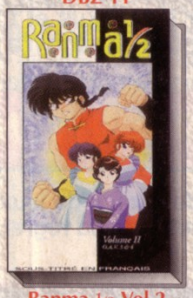
227 F Pack GUNNM
(Les 2 mangas Gunnm + la vidéo Pal V.Ang.)
297 F Pack UROTSUKIDÔJI VF
(Les 2 vidéos Urotsukidôji I et II en VF. Int. -18 ans)
297 F Pack LODOSS 1+2
(2 vidéos Lodoss, Vol. 1 + Vol.2)
297 F Pack COUP DE COEUR
(La vidéo Iria + la vidéo Venus War)
297 F Pack RANMA 1/2 2 Vidéos +Manga
(Les 2 vidéos Ranma + 1 manga Ranma)
297 F Pack AKIRA
(La vidéo Akira + 2 mangas Akira au choix)
297 F Pack CYBER CITY VF
(Les 3 vidéos Cyber City en VF)
347 F Pack APPLESEED
(Les 3 mangas Appleseed + vidéo Pal V.Ang.)
397 F Pack DBZ 3 Vidéos
(3 vidéos DBZ au choix)
497 F Pack DBZ 4 Vidéos +Manga+HC
(4 vidéos DBZ au choix + 1 manga Dragon Ball au choix + 1 sachet Hero Coll. DBZ)
497 F Pack LODOSS 1+2+3+4
(Les 4 vidéos Lodoss soit 9 épisodes !)
897 F Pack DBZ 8 Vidéos
(8 vidéos DBZ au choix). Les 12 vidéos : **1197 F**

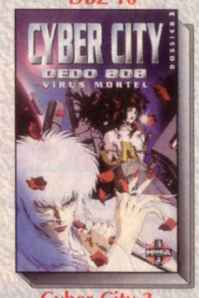

DBZ 11

DBZ 10

DBZ 9

DBZ 8


Ranma 1/2 Vol.2


Cyber City 3

Lodoss 4

Dominion 2

...À FAIRE. (Ah, ah, ah.)

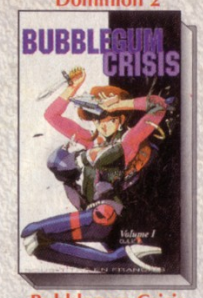
Akira

Iria

MAPS

Venus War

Urotsukidôji II


Bubblegum Crisis

DB Le film

DBZ 1

Ranma 1/2 1

Yohko

Gunnm VA

Appleseed

Lodoss 1

Lodoss 2

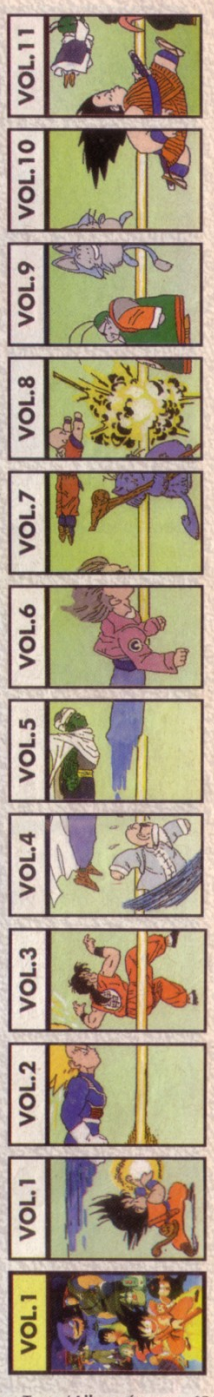
Lodoss 3

Vidéo ❑ **Akira** (VF Secam) **147 F**
Vidéo ❑ **Bubblegum Crisis** (S/t F. Secam) **147 F**
Vidéos Cyber City (VF Secam) **127 F**
❑ **Cyber 1** ❑ **Cyber 2** ❑ **Cyber 3**
Vidéos Dominion (VF Secam) **147 F**
❑ **Dominion 1** ❑ **Dominion 2**
Vidéos DBZ 1 à 4 (Secam VF) **137 F**
❑ **DBZ 1** «La poursuite de Garlic» ❑ **DBZ 2** «Le combat fratricide» ❑ **DBZ 3** «Le combat fratricide» ❑ **DBZ 4** «La revanche de Cooler»
Vidéos DBZ 5 à 12 (VF Secam) **147 F**
❑ **DBZ 5** «La revanche de Cooler» ❑ **DBZ 6** «100000 guerriers...» ❑ **DBZ 7** «L'offensive des cyborgs» ❑ **DBZ 8** «Broly le super guerrier» ❑ **DBZ 9** «Mercenaires de l'espace» ❑ **DBZ 10** «Le père de Son Goku» ❑ **DBZ 11** «L'histoire de Trunks» ❑ **DB1 Le Film** «La légende de Shenron»
Vidéo ❑ **Iria** (S/t F. Secam) **137 F**
Vidéo Lodoss (S/t F. Secam) **167 F**
❑ **Lodoss 1 (épisodes 1-3)**
Vidéos Lodoss (S/t F. Secam) **137 F**
❑ **Lodoss 2** (épisodes 4-5) ❑ **Lodoss 3** (épisodes 6-7) ❑ **Lodoss 4** (épisodes 8-9)
Vidéo ❑ **MAPS** (S/t F. Secam) **137 F**
Vidéos Ranma 1/2 (S/t F. Secam) **147 F**
❑ **Ranma 1** (Oav 1-2) ❑ **Ranma 2** (Oav 3-4)
Vidéo ❑ **Slow Step** (S/t F. Secam) **147 F**
Vidéos Urotsukidôji (VF Secam) **167 F**
❑ **Urotsukidôji I** ❑ **Urotsukidôji II**
Vidéos Urotsukidôji III (VA Pal) **147 F**
❑ **III.1** ❑ **III.2** ❑ **III.3** ❑ **III.4**
Vidéo ❑ **Venus WAR** (VF Secam) **167 F**
Vidéos Ushio (S/t F. Secam) **117 F**
❑ **Ushio & Tora 1** ❑ **Ushio & Tora 2**
Vidéos Yohko (S/t F. Secam) **117 F**
❑ **Yohko 1** ❑ **Yohko 2**

GRÂCE AU JOYSTICK À MEMOIRE VAINCRAS.

Joystick ❑ **Super Nintendo** ❑ **Sega Megadrive 197 F**
Ce joystick **à mémoire** permet d'enregistrer vos coups favoris dans sa cartouche **RAM** et de les affecter à 4 boutons. Programmation facile (**écran LCD** !) Ralenti, turbotir, c'est en plus un joystick ultra performant !
Vidéo ❑ **Vidéo Tips Drevet 117 F** Découvrez en vidéo des astuces pour Street fighter, Mortal Kombat, DBZ 2 et DBZ 3... Présentée par **Cyril Drevet**. En prime, des **extraits** des films DBZ et de «Street Fighter» avec Jean-Claude Van Damme.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION DRAGON BALL Z !



COMMANDE, DEMANDE DU CATALOGUE :

- Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition de vos articles.
- **Expédition** le jour même de réception de votre commande ! (hors rupture de stock)
- Si vous payez par **carte bancaire** ou **contre-remboursement**, vous pouvez aussi commander par téléphone ou minitel, c'est plus rapide !
- **Chronopost** (J+1) ou **coursier** (livraison le soir-même à Paris) : commandez par téléphone (uniquement paiement par CB).
- Demandez dès maintenant le catalogue, vous recevrez l'**édition juin-août** dès sa sortie ! Si vous avez déjà commandé ou demandé un catalogue à La Boutique Toon, vous le recevrez automatiquement.

(16.1) 49.76.19.63 Lu-Ve:10h-19h Sa:10h-18h Fax (16.1)43.97.32.36
3614 TOON Commande Promos
LA BOUTIQUE TOON Libre réponse N°268 94109 SAINT-MAUR Cedex

BON DE COMMANDE

A retourner **sans affranchir** à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268 94109 SAINT-MAUR Cedex** (n'oubliez pas le paiement !)

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
Au moins un article commandé : un cadeau !	Gratuit
2	
3	
4	
5	
5 articles ou plus : 1 Point Toon supplémentaire offert !	Gratuit
6	
7	
Catalogue couleur Mars-Mai 95 (24 pages)	Gratuit

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
C+0595 Date de naissance :

FRAIS DE PORT, QUELQUESOIT LE NB. D'ARTICLES	
FRANCE MÉTROPOLITAINE :	
Envoi normal (5 jours environ)	27 F
Envoi **Colissimo** (J+2 en province, J+1 en RP)	**37 F**
Supplément envoi recommandé	12 F
DOM (Recommandé avion)	57 F
TOM (Recommandé avion)	87 F
EUROPE	
Envoi recommandé économique	60 F
Contre-remboursement : ajoutez	39 F
TOTAL À PAYER	

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° _____ _____ _____ _____
Expire à fin : ___ / ___ **Signature :**
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque

Couverture Consoles+: tous droits réservés.
Crédit photos machines: Beldjoudi Djamila

Couverture CD+: Daytona USA © Sega

GRATUIT DANS CONSOLES+

Ce numéro n'est complet qu'avec le manga "Sailormoon" (vol. 3) jeté sur la couverture et la grosse tâche de confiture qui colle les pages centrales (Marc, aux pieds!).

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Addams Family Values (Super Nintendo)	98
Chaos Control (CD-I)	142
Columns 2 (Game Gear)	124
Daytona USA (Saturn)	134
Deadalus (Saturn)	140
Double Dragon (Neo Geo)	102
Dragon Ball Z RPG (Super Famicom)	92
FIFA International Soccer (Game Boy)	127
Jellyboy (Super Nintendo)	112
Jungle Strike (Game Boy)	128
Links (Mega -CD)	144
Metal Head (Megadrive 32X)	122
Pocky & Rocky 2 (Super Nintendo)	104
Rockman 7 (Super Famicom)	116
Starblade (Playstation)	138
Striker (Megadrive)	101
Syndicate (Jaguar)	114
Tekken (Playstation)	130
Theme Park (Jaguar)	110
Theme Park (Megadrive)	108
Wayne Gretzky (Megadrive)	118
World Heroes 2 Jet (Game Boy)	126
X-Men 2 Clone War (Megadrive)	96
Yuyu Hakuso (Super Famicom)	120

LE JAPON EN DIRECT — 8

La Pippin passée au peigne fin, un musée dédié à Virtua Fighter, un topo sur les otakus et toujours les previews exclusives: la Banane flambée au sarin n'a pas chômé.

ECTS 95: VIVEMENT L'E3 — 38

Beaucoup de photos de jeux inédits, mais très peu de démonstrations, à notre grand regret. En attendant l'E3 de Los Angeles!

Judge Dredd: Stallone dans un monologue percutant.

ACCLAIM: UNE LONGUEUR D'AVANCE — 53

En exclusivité pour Consoles+, Acclaim a accueilli Niiico et A.H.L., qui ont vu le nouveau Batman et Judge Dredd. Visite guidée des labos secrets de cet éditeur.

NEWS — 62

Ce mois-ci, une nouvelle rubrique très "cyber" et des infos de dernière minute sur le prochain Street Fighter.

PREVIEWS — 68

Aperçu de ce que donneront les jeux du mois de juin. Un programme alléchant et tout en couleurs.

TIPS — 74

C'est le printemps, les arbres bourgeonnent et les tips fleurissent. De sa plume légère, Switch le poète vous livre ses secrets dans son style inimitable.

VIVID IMAGE — 80

Marc est allé à Londres à la rencontre de Mevlut Dinc, le boss de Vivid Image. De son voyage, il ramène des images exclusives de Street Racer 32X et d'un nouveau jeu sur Playstation.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR AIMABLE COLLABORATION
• LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, KONCY, NEW TECH CITY, NEW TECH VIDÉO, PREMIER LOISIR FRANCE, TECHNO SERVICE SAMOURAÏ GAMES SATELLITE ET ULTIMA GAMES
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS ET FRANCAIS: FAMICOM TSUSHIN, KADOKWA SHOTEN ET ANIMELAND.
TOUTES LES ILLUSTRATIONS EN 3D DE CONSOLES+ SONT FAITES À L'AIDE DE RAY DREAM DESIGNER.

ANIMÉ+ 82

Avant de partir jouer les barbouzes dans l'armée, le Panda vous livre de superbes images de "Gunnm" et de "Docteur Slump".

TESTS 92

La Super Famicom a la pêche, ce mois-ci, avec Dragon Ball Z le RPG et Rockman 7! Les X-Men font un passage remarqué sur Megadrive et Double Dragon vient s'ajouter à la longue liste des jeux de baston sur Neo Geo. Des tests sur toutes les consoles... et pour tous les goûts.

Dragon Ball Z le RPG sur Super Famicom: fidèle au dessin animé!

CD+: CAHIER SPÉCIAL CD-ROM 129

Ils sont là, on les a vus, on les a dévorés, on a passé des nuits blanches dessus. Kikekoi? Daytona USA sur Saturn et Tekken sur Playstation, bien sûr!

ARCADE 146

Marc et Spy ont pété les plombs sur Sega Rally à La Tête dans les nuages, une salle d'arcade dédiée Sega qui vient d'être inaugurée à Paris.

COURRIER 148

Joueurs, joueuses! On vous trompe, on vous abuse, Bomboy est prêt à vous défendre! Entre deux coups de hache et une partie de basket (on n'a plus de ballon!), le nain le plus cool répond à vos questions.

KILLER... 152

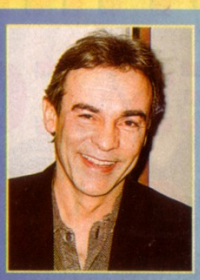
Ze Killer ne veut plus être président! Les questions, ça l'énerve, alors il a repris sa sulfateuse pour trucider quelques jeux bien bidon.

SERVICES+ 153

C'est bien beau de tout savoir sur les jeux, encore faut-il pouvoir les trouver. Mangana est là pour vous aider, bande de veinards!

LES PETITES ANNONCES 158

Les lecteurs parlent aux lecteurs! Tu veux une console pas chère? On échange des jeux? Comment faire pour trouver Warsong sur MD? Les petites annonces, bien sûr!



Ce mois-ci, nous avons voyagé tous azimuts pour vous ramener des infos. Banana a abandonné temporairement ses chers Nippons pour se rendre à l'ECTS de Londres, où Elvira et Spy l'ont rejoint, tandis que je m'envolais avec Niiico vers New York pour y admirer les nouvelles techniques d'Acclaim et vous rapporter les premières images de Batman Forever. Quant à Marc, il est allé en Angleterre spécialement pour rendre visite aux développeurs de Street Racer. On bouge, dans la presse! Personnellement, je trouve quand même dommage qu'il n'y ait pas de salons ni d'équipes de développement à visiter à Tahiti ou au Brésil, mais faut pas trop en demander! Cela dit, je ne vous cacherai pas que nous sommes très impatients de partir au salon de Los Angeles car on devrait y découvrir des tonnes de petites merveilles. Même s'il semble qu'il faille encore attendre quelques mois avant de découvrir la déjà mythique Ultra 64, ce sera le lancement officiel de la Saturn et de la PS-X aux Etats-Unis: un affrontement qui risque d'être très chaud! Bien sûr, nous y découvrirons également tous les grands hits de la fin de l'année et je sens qu'il faut s'attendre à de sacrées surprises.

En attendant cet événement, il ne nous reste qu'à rêver aux nouvelles machines car les nouveautés de qualité sont toujours aussi rares ces temps-ci sur 16 bits. Pourtant, même si vous ne rêvez plus qu'aux nouvelles consoles et si vous comptez vous en offrir une d'ici à la fin de l'année, n'abandonnez pas votre 16 bits pour autant. Ce n'est pas parce que des jeux comme Tekken ou Daytona sont super que les prochains jeux 16 bits du genre Donkey Kong ou Thor perdront de leur intérêt, et je suis certain que les hits de Noël feront encore très mal cette année...

Alain Huyghues-Lacour

P.S.: Je vous rappelle que vous ne pouvez plus nous appeler sur la hot-line mais, si vous avez un Minitel, vous pouvez poser des questions à vos testeurs préférés sur le 3615 CONSOLESPLUS.

EDITO

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

Ce n'est plus la peine d'appeler, la hot-line de Consoles+ n'existe plus! Désormais, rendez-vous sur le Minitel 3615 CONSOLESPLUS pour tout savoir sur les tips et la japanimation. Le Panda et Switch se feront un plaisir de vous répondre si vous avez l'obligeance de ne pas téléphoner...

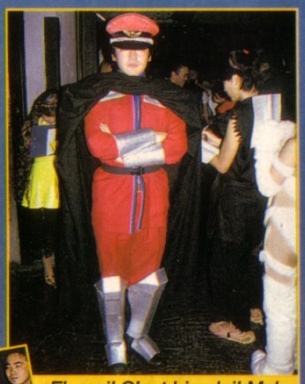
VOUS NE FINIREZ JAMAIS TOUTES LES COURSES, SI VOUS COMMENCEZ PAR PRENDRE DES PATATES...

3615 LUDI GAMES*
des Astuces et des jeux.
*1,27 F/ mn

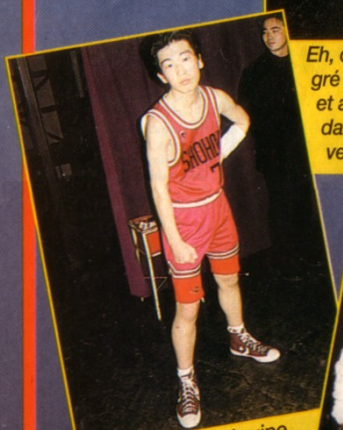
Street Racer, le jeu de course et de baston 4 joueurs, enfin sur Mega Drive !

© 1995 Vivid Image. Mega Drive is a trademark of Sega Entreprises Ltd.

CosPlay: le sol les manga ota



Eh, oui! C'est bien lui! Malgré tous les Chun Li, Ryu et autres qui traînaient dans le coin, il a osé venir!



Un membre de l'équipe de basket du lycée Shohoku usait la semelle de ses baskets...

Les déguisements vont du plus simple au plus compliqué.

Virtua Fighter a ses adeptes.

Les jeux de SNK sont également une source d'inspiration prolifique.

Il y a deux ans, avant que le phénomène soit à la mode, avant que tous les journaux branchés en parlent, avant même que certain réalisateur en fasse une émission TV, Consoles+ vous avait parlé d'un phénomène de société typiquement japonais: les "otakus", et plus spécialement les "gému" ou "manga otakus". Aujourd'hui, C+ vous présente le monde secret de ces otakus. Entrez dans l'univers fou de ces milliers de jeunes Japonais qui ont pété un plomb!

Ne confondez pas! Le terme "otaku" désigne les jeunes Japonais qui n'ont généralement qu'une passion sur laquelle ils focalisent leur existence. Les otakus sont fascinés par un sujet qu'ils essayent de s'approprier: ils collectionnent tout ce qui est en rapport avec celui-ci. Mais cela va beaucoup plus loin: l'otaku n'est pas un simple collectionneur un peu fêlé, comme on en connaît dans nos civilisations occidentales. Il fait plus que collectionner des objets, il veut s'approprier l'âme, l'essence de sa passion. Il ne vit que par et pour elle, avec une obsession maladive. Et cette passion lui sert souvent à fuir la société, dans laquelle il se sent mal à l'aise, et où il est mal intégré. Plutôt que se forcer à y trouver sa place, il préfère la rejeter, nier son existence ou sa nécessité, et pour ce faire, il recrée tout un univers autour de son obsession; un monde qui n'appartient qu'à lui.

Il y a otaku et otaku

Il y a des dizaines d'otakus différents. Certains sont fous de cinéma, d'autres de "talentos" (les vedettes nippones), d'autres encore ne s'intéressent qu'à Godzilla ou aux ordinateurs X 68000 Sharp! Les otakus vivent généralement des passions un peu spéciales, voire sordides, qui peuvent tourner autour des fantasmes japonais en rapport avec le sexe ou la mort... L'otaku est alors une sorte de malade de la société japonaise, incapable de communiquer avec ses compatriotes, réfugié dans son univers artificiel et coupé des réalités du monde.

Il existe heureusement des milliers d'otakus qui n'ont pas basculé totalement dans leur univers obsessionnel, perdant pied avec la réalité. Et si beaucoup de Japonais sont otakus de quelque chose, peu en sont arrivés au stade de "l'inadapté social". Parmi ceux-ci, on trouve beaucoup de manga otakus. Le terme "manga" désigne en japonais deux choses. Tout d'abord, il s'agit des bandes dessinées nippones. Puis, par extension, tout ce qui a rapport avec les bandes dessinées: les dessins animés ("animés" en japonais) ou même les jeux vidéo qui utilisent des personnages issus ce cette culture "manga". Les "gému otakus", passionnés de jeux vidéos, ne sont donc qu'une catégorie des "manga otakus".

TechnoSoft en sponsor

Tous les deux ou trois mois, les manga otakus se réunissent pour une après-midi un peu spéciale, une CosPlay. Ce terme vient de la contraction de "costume" et de "play". Autrement dit, c'est une sorte de gigantesque bal costumé pour otakus adultes passionnés d'animés et de jeux vidéo. Des centaines de personnes se retrouvent dans

leil se lève sur kus!

un endroit suffisamment vaste pour les accueillir, généralement une boîte de nuit. L'ambiance est bon enfant, voire carrément délirante: on est là pour partager une passion mais avant tout pour s'amuser! La CosPlay d'où proviennent ces photos se déroulait dans une discothèque, Le Gold, qui se trouve dans un quartier un peu éloigné du centre de Tokyo, sur une presqu'île portuaire artificielle. Les horaires sont plutôt sages: la réunion commence en début d'après-midi et se termine vers 18 h 30. Après, la boîte de nuit reprend ses activités "normales". Un sponsor aide généralement les organisateurs bénévoles à mettre au point la rencontre, en subventionnant les affiches et les tracts, qui sont distribués dans les magasins spécialisés. Cette fois-ci, il s'agissait de l'éditeur de jeux vidéo TechnoSoft. Mais c'est plus le bouche à oreille qui draine les participants.

Trois niveaux pour faire la fête

Le prix de l'entrée est relativement élevé puisqu'il faut débourser pas moins de 5 000 yen (soit 250 francs environ). Les activités sont nombreuses. Le rez-de-chaussée était consacré aux projections d'animés, d'avant-premières... On pouvait également y acquérir des numéros spéciaux de magazines dédiés au monde des mangas, affiches de jeux vidéo et d'animés... Au premier étage de ce gigantesque hangar transformé en discothèque se trouvait le bar et le snack. Dans une atmosphère plus feutrée, les séances de photo en étaient la principale attraction. Les participants se photographiaient mutuellement (on sait ce que ça donne quand on met un appareil photo entre les mains d'un Japonais!). C'était l'endroit idéal pour échanger les derniers potins sur les mangas autour d'un verre, pour comparer les mérites de la dernière série de "Gundam" par rapport à la version originale, pour parler de l'évolution du style de Sakaguchi, le dernier mangaka (dessinateur de mangas) à la mode. Enfin, le dernier étage était consacré à la danse. C'est là que se trouvaient les trois quarts des participants, tous costumés, qui s'éclataient sur les derniers tubes japonais de Jungle ou de House, entrecoupés des inévitables refrains originaux, ou bien bandes-son d'animés ou de jeux vidéo tels Ridge Racer, Lupin ou encore City Hunter..., que l'on trouve couramment en vente au Japon sous forme de CD audio, et que tous reprennent en chœur. Au cours de la CosPlay, des concours sont organisés: le meilleur costume de la CosPlay, un défilé des déguisements en rapport avec World Heroes ou Virtua Fighter...

Les participants passent leur temps à poser et à se photographier.

Les OL se rattrapent avec les mangas

Les participants ont généralement entre 17 et 30 ans, et sont tous issus de milieux très différents: étudiants et lycéens côtoient des cadres et des employés, des OL (Office Ladies, nom donné aux jeunes femmes qui travaillent)... Car, au Japon, une femme ne choisit pas son métier, à part quelques exceptions. Si elle a l'occasion de travailler, en attendant de se marier vers 27 ans, c'est en tant qu'OL (prononcé "oélou"), à faire des photocopies et à servir du thé à ses collègues masculins. Curieusement, autant les jeux vidéo sont considérés comme une activité plutôt masculine, autant le monde des mangas est très largement représenté par le sexe faible.

Ces quatre Sailormoon sont en fait ... des hommes!

Une vieille connaissance, avec qui je m'étais fritté, il y a quelques années de cela, dans un jeu de Capcom!

Un héros de comic US, un peu perdu dans ce temple dédié aux mangas nippons.

On fait parfois de curieuses rencontres...

Il y a du monde, mais la boîte est immense.

LE JAPON EN DIRECT

Je lui ai posé la question: non, effectivement, sa coupe n'est pas naturelle!

Dans le fond, un Ryu.

OTAKU... PHONE... HOME!

Le terme d'otaku vient d'un mot japonais qui désigne l'endroit où vit quelqu'un, et qui est employé surtout dans le langage poli pour désigner la maison de la personne à qui l'on parle. Il a pris ce sens particulier de "fondu" de quelque chose depuis quelques années, d'abord dans le langage populaire des jeunes, puis s'est peu à peu imposé pour désigner ces nouveaux déviants, avec une connotation légèrement péjorative.

Dans une CosPlay, on ne fait pas que pavaner en costume, on discute ferme entre passionnés... au son des bandes-son d'animés ou de jeux vidéo!

Et dire que ni l'une ni l'autre n'ont proposé de venir m'éventer le soir!

POUR CEUX QUI ONT DEUX MAINS GAUCHES!

Il n'est pas donné à tout un chacun d'avoir des doigts de fée pour coudre avec une dextérité professionnelle les différents déguisements. Aussi, certains magasins se sont lancés dans le commerce de la CosPlay. Ils proposent de créer pour la coquette somme de 5 000 francs en moyenne (soit environ la moitié du salaire d'un ouvrier), le costume de votre choix. Il n'y a pas de catalogue, puisque tout est fait sur mesure. Vous apportez votre modèle en indiquant vos mensurations et, en moins de trois semaines, votre déguisement est prêt. Vous pouvez ébaucher sur un morceau de papier le costume de super-héros de vos rêves, ou, plus classiquement, apporter le manga ou une photo d'écran du jeu où se trouve le costume que vous voulez copier.

Sur mesure et réalisé par des professionnels de l'aiguille et du dé à coudre!

Le costume de soirée de Chun Li.

Un grand classique: le "sélâ" (uniforme d'écolière) des SailorMoon. L'habitude de porter des costumes vient du début du siècle, à l'époque où le Japon est sorti du Moyen Age, et s'est industrialisée, copiant à outrance coutumes, habitudes et vêtements européens. Les uniformes d'écoliers ont été basés sur les uniformes des cadets de la marine allemande (vêtements noirs, veste droite avec boutons dorés et col haut, casquette...). C'est également à partir des vêtements de la marine qu'on a élaboré l'uniforme des jeunes filles, d'où le terme "sélâ", qui vient de l'anglais "sailor" ("marin"). Malheureusement pour les jeunes Japonais, en un siècle, les écoles et lycées ne se sont toujours pas aperçus que ça commençait à dater un peu!

LINTAS

En cadeau avec le jeu 10 cartes à collectionner

Si vous disposez de 4 esprits pour sauver le Royaume d'Oasis, c'est uniquement parce que le vôtre n'aurait pas suffi.

La Legende de Thor

Jeu d'aventure en français.

Entrez dans la fabuleuse Légende de Thor sur Megadrive. Mais attention, seul le bracelet magique qui procure le pouvoir des 4 esprits vous permettra de résister à la terrible menace qui s'abat sur le Royaume d'Oasis. Une aventure titanesque qui vous mènera à travers 13 mondes et vous plongera dans des énigmes extraordinaires. Un conseil, même si vous êtes du genre 1er de la classe, portez ce bracelet, il peut vous sauver la vie.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

36 15 SEGA
1,27F/ mn

36 68 01 10
2,19F/ mn

WARIO'S WOODS:

Pour l'achat de ce casse-tête, le casse-pieds est offert.

WARIO'S WOODS™

Wario, le casse-pieds public n°1, a envahi la forêt avec son armée de monstres et y fait désormais régner la terreur. Avec l'aide de Toad le héros champignon, tu dois faire le ménage dans les bois en alignant ces créatures maléfiques avec des bombes afin de les éliminer. Fais bien attention, Wario est prêt à tout pour te faire échouer dans ton entreprise : à chaque fois qu'il le peut, il secoue les arbres pour en faire tomber de nouveaux monstres tous plus vicieux les uns que les autres. Que ton courage et ta dextérité t'aident à les faire disparaître pour ramener à jamais la paix dans la forêt. Seul ou à deux joueurs, contre l'ordinateur ou en course contre la montre, avec Wario's Woods tu n'as pas fini de te casser la tête.

WARIO'S WOOD : LE CASSE TETE INTÉGRAL.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

Wing Arms

SEGA/SATURN
N.C.

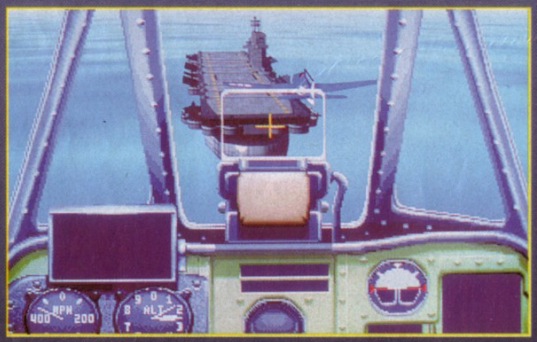
Wing Arms sera le premier simulateur de vol pour la Saturn. Sega tient à ce que tous les types de jeu soient représentés sur sa console 32 bits, et ce CD-Rom devrait donc combler à la fois l'absence de simulation de ce genre dans la logithèque de la petite dernière de Sega et les désirs des amateurs de combats aériens.

Même si Wing Arms est une simulation de vol, elle est davantage axée sur l'action que sur la simulation. Pas question de retrouver ici toutes les manettes de l'avion que vous pilotez, ni les boutons de réglage du volume sonore de la radio et de l'allume-cigare de votre coucou! Mais tous ceux qui comptent, et permettent de faire varier le comportement de votre zinc en vol, sont au rendez-vous.

Le jeu reste cependant un jeu d'action, et votre travail en tant que pilote d'élite consiste à accomplir les missions qui vous sont confiées (escorter un groupe de bombardiers, intercepter des chasseurs ou une escadrille de bombardiers ennemis, réussir un appontage sur un porte-avions), au cours desquelles vous devrez vous frayer un chemin au canon ou à la bombe! La représentation graphique des appareils belligérants, d'après les premières images du jeu, semble incroyablement bonne et fidèle.

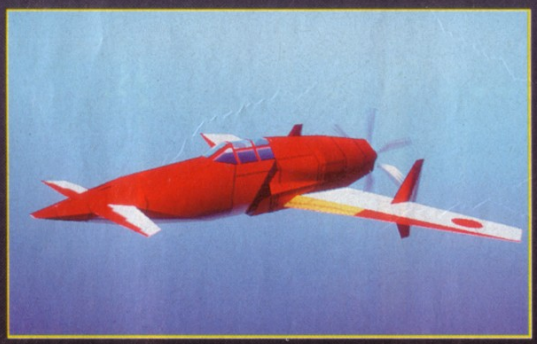
Wing Arms se déroule sur le front du Pacifique, pendant la Seconde Guerre mondiale. Il oppose principalement les forces aériennes américaines – bien qu'on trouve dans le jeu quelques Spitfire, sans doute rescapés des possessions britanniques en Asie – à celles de l'empereur du Japon, Hirohito.

La liste des protagonistes comprend plusieurs des chasseurs à hélices qui sévissaient à l'époque: Zero, Spitfire, P-47 Thunderbolt, Mustang... Buck Danny, attention! Voyoux à douze heures!

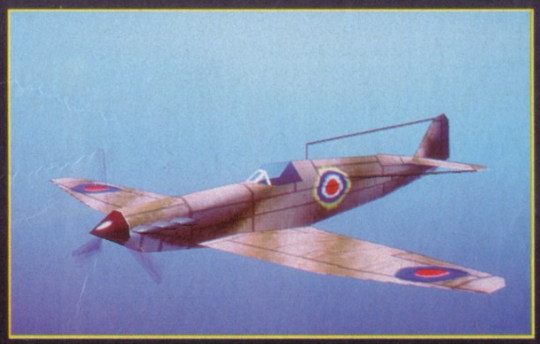


Thunderbolt P-47 en approche d'appontage sur un porte-avions de la Navy. Le plus grand et le plus lourd avion construit pendant la guerre, à partir de 1943. Armement: 8 mitrailleuses, 900 kg de bombes; vitesse: 689 km/h.

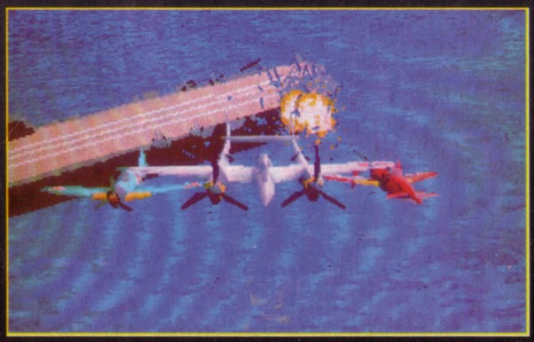
Le Ligtning P-38, à double fuselage, produit à partir de 1945. C'est lui qui a abattu l'avion de l'amiral Yamamoto, auteur de l'attaque de Pearl Harbour. Armement: 1 canon de 20 mm et 4 mitrailleuses; vitesse: 636 km/h maximum.



Ce chasseur nippon, le Kyushu J7W-1 Shinden, produit à la fin de la guerre, en 1945, n'a jamais combattu. Le Japon a capitulé avant d'avoir eu le temps de l'utiliser. Armement: 4 canons de 30 mm, 120 kg de bombes; vitesse: 750 km/h.



Ce Seafire, version marine du Spitfire anglais, est un peu perdu dans ces ciels asiatiques... Il a combattu dans le Pacifique à partir de 1941. Armement: 2 canons de 20 mm, 4 mitrailleuses; vitesse: 536 km/h.



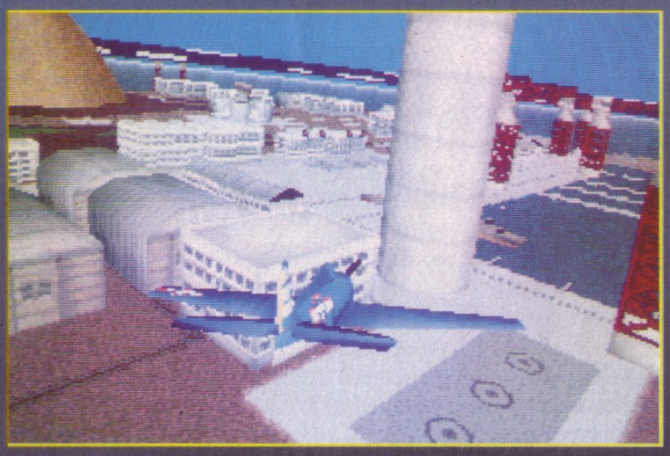
Les deux zincs nippons sont en train de mener la vie dure au porte-avions américain. Par chance, un Thunderbolt a réussi à décoller au dernier moment.

Le porte-avions, modélisé en 3D, comme tous les autres appareils.

Une escadrille de Seafire a surpris des bâtiments de la marine impériale japonaise, au repos dans une rade. Une bombe vient de mettre le feu à bord de l'un des destroyers.

TA MÈRE DANS LE P-47 DEVANT LE PRISU!

Wings Arms permet, comme dans Wing War ou dans les différents jeux d'arcade en 3D de Sega, de changer les points de vue. Par exemple, pendant une opération comme cette attaque en piqué d'une raffinerie de pétrole située dans un port, vous pouvez voir l'action en vue extérieure, ou bien vous mettre dans la peau (et dans les yeux) du pilote.



Le décor, conçu en 3D surfaces pleines, vous permet de faire du rase-mottes et de passer entre les obstacles.

Faites exploser ces hangars qui renferment essence et produits chimiques. Mais dégagez rapidement car la chaleur de l'incendie pourrait fort bien roussir la peinture de votre carlingue!

EXCLU ! JOUEZ A VENUS WARS
UROTSUKIDŌJI
UN JEU ENCORE PLUS HARD QU'EN VIDEO
JEU INTERACTIF PAR TELEPHONE
漫画
MANGA LINE
INFOS SUR
LES FILMS
CLUB MANGA
CADEAUX MANGA VIDEO
36 68 60 40

SUJETS TABOUS
PLUS DE 30 CONSEILS POUR ÉCOUTER TOUT CE QU'ON N'A JAMAIS OSÉ TE DIRE.
36 68 21 02
POUR TOUT SAVOIR SUR LES OTAKUS
POUR TOUT SAVOIR SUR LES FILLES

DAVID GINOLA
"Chaque jour, je te donne mes infos et mes pronostics pour les prochaines rencontres, appelle vite et tu pourras même gagner un entrainement avec moi"
36 68 88 08

INCOLLABLES EN JEUX VIDEO ?
JOUEZ ET GAGNEZ DES CONSOLES
36-68-21-88
DES QUESTIONS TROP FACILES !
SNORK III

Arsenic
"Pour les appels 36 68, la taxation ne sera que 2,19 F la minute". Si le téléphone utilisé n'est pas le votre, demandez l'autorisation de la personne qui paiera la facture téléphonique avant d'appeler. Ce service est édité par la société BROADSYSTEM, BP 523, 75666 Paris Cedex 14.
BROADSYSTEM
CODE MÉDIA : 161

Virtua Fighter : l'ultime finale!

Virtua Fighter est, depuis deux ans, l'un des jeux d'arcade les plus populaires au Japon. Un coin-up ne reste généralement pas plus de six mois en tête d'affiche. Mais la représentation 3D des combattants – une première à l'époque de sa sortie – et le second souffle apporté par la mise sur le marché de Virtua Fighter II ont permis à la saga VF de rester dans la liste des cinq meilleurs jeux d'arcade jusqu'à maintenant!

Une Pai s'entraînait pour sa présentation.

La popularité de ce jeu développé par l'équipe d'AM 2 a été exploitée au maximum par Sega, notamment pour assurer la promotion de la Saturn, avec des affiches, placées dans les salles d'arcade, associant VF et la Saturn. Sega a également mis en place un tournoi à travers tout le Japon pour déterminer qui était le meilleur joueur sur VF! Le 12 février dernier, dans les locaux de Sega à Tokyo, se déroulait la finale, celle qui allait permettre de révéler à la face du monde stupéfait le visage du joueur ultime, le couvrant d'honneurs et de cadeaux (surtout de cadeaux, d'ailleurs!).

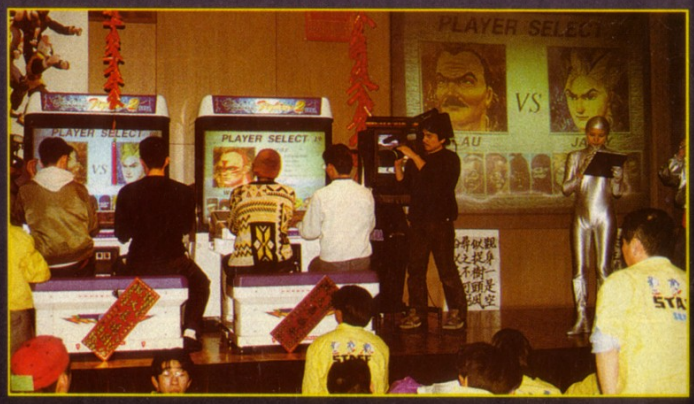
Le concours Virtua Fighter consistait en une série de matchs se déroulant dans les salles d'arcade à travers tout le Japon, opposant les meilleurs joueurs entre eux.

Les meilleurs parmi les meilleurs...

Après une sélection des concurrents au niveau local, les demi-finales dans huit endroits différents ont permis de choisir l'élite des joueurs parmi plus de mille participants. Après une journée d'affrontements, sur les trois cents participants, neuf combattants restaient en piste pour la finale. Trois vainqueurs en sont issus: un pour Virtua Fighter arcade, un autre pour Virtua Fighter II, toujours en arcade, et le troisième remportait le titre avec Virtua Fighter sur Saturn. Restait à déterminer qui mériterait le titre de champion toutes catégories confondues! Certains concurrents, qui excellaient avec un personnage spécifique sur une machine particulière, se sont ainsi fait éliminer parce qu'ils connaissaient mal les autres plates-formes. Les places (sièges de droite ou de gauche) avaient également une importance cruciale. Ils étaient tirés au sort avant chaque match, et les concurrents qui s'étaient préparés au championnat en utilisant toujours la même place se sont trouvés parfois déboussolés, les commandes qu'ils connaissaient par cœur étant inversées!

... et les meilleures ailleurs

Parmi les participants, il y avait une majorité d'adolescents. Beaucoup de ceux-ci étaient des jeunes filles. Elles avaient leur propre



Sur le podium, les bornes d'arcade sur lesquelles s'escrimaient les concurrents ainsi qu'un écran géant pour suivre les matchs.

LE JAPON EN DIRECT

Les jeunes filles disposaient de leur propre compétition.

Au fur et à mesure que les matchs se déroulaient, les résultats étaient affichés sur un panneau géant.

Aux âmes bien nées, la valeur n'attend point le nombre des années... pour mettre une raclée.

concours. Il peut paraître curieux que, pour une activité comme les jeux vidéo où la force physique n'entre pas en ligne de compte, on sépare les concurrents des deux sexes. Mais les mentalités nippones sont telles qu'il aurait été plus qu'humiliant pour un garçon de se faire battre, en public en plus, par une "femelle"! Et de TRES bonnes joueuses, il y en avait!

De façon générale, les concurrents avaient un excellent niveau. Chaque combat était un régal pour les yeux tant les participants maîtrisaient leurs personnages. Ce n'était qu'attaques spéciales, feintes, enchaînements vertigineux... Du grand art pour des fous d'arcade, dont certains m'ont avoué qu'ils passaient bien plus d'une heure par jour sur Virtua Fighter II tous les jours, dans les salles obscures!

L'ambiance était excellente et survoltée: les joueurs malchanceux encourageant ceux qui restaient en piste, applaudissant et manifestant à chaque fois qu'une attaque ou un enchaînement spectaculaire s'affichait sur l'écran géant qui retransmettait les affrontements.

CHINA BLUES

On sait que la culture nippone doit beaucoup à la Chine (écriture, religion, légendes...). Et c'est également là que Yu Suzuki, le directeur de la section d'AM 2 de Sega, qui a programmé les VF depuis l'arcade jusqu'à la version Saturn, s'est rendu en "voyage d'étude" pour préparer Virtua Fighter II. Entre deux visites du coin, il a trouvé le temps de ramener de nouvelles techniques de combat inspirées du kung fu à intégrer dans la série des VF, ainsi que deux nouveaux personnages: Lion et Shun Di!

Il a aussi ramené des costumes traditionnels chinois, que lui et certains des développeurs de l'équipe d'AM 2, revêtaient lors du championnat. C'est sous leurs yeux attentifs que les concurrents se sont mesurés, dévoilant toutes les astuces et combinaisons que l'on pouvait en tirer! Et c'est Yu Suzuki lui-même qui remettait les prix aux gagnants.

Yu Suzuki, le responsable de l'AM 2, dans son beau déguisement chinois, tout neuf.

L'un des programmeurs principaux de VF n'était pas en reste.

C'EST POUR QUI CES SOUS-LÀ?

Sega avait vu les choses en grand! Les deux super-gagnants (une fille et un garçon) du concours VF – toutes versions confondues – repartaient chez eux avec une machine d'arcade VF II! Ce n'est pas très logique: Sega aurait mieux fait de donner ces bornes d'arcade aux plus mauvais pour qu'ils s'améliorent... Moi, par exemple! Les autres gagnants, suivant leur classement, recevaient consoles Saturn, 32X, Game Gear... ainsi que des jeux. Tous les finalistes repartaient avec au moins un cadeau et des tee-shirts, des goodies...

COSPLAY CHEZ SEGA

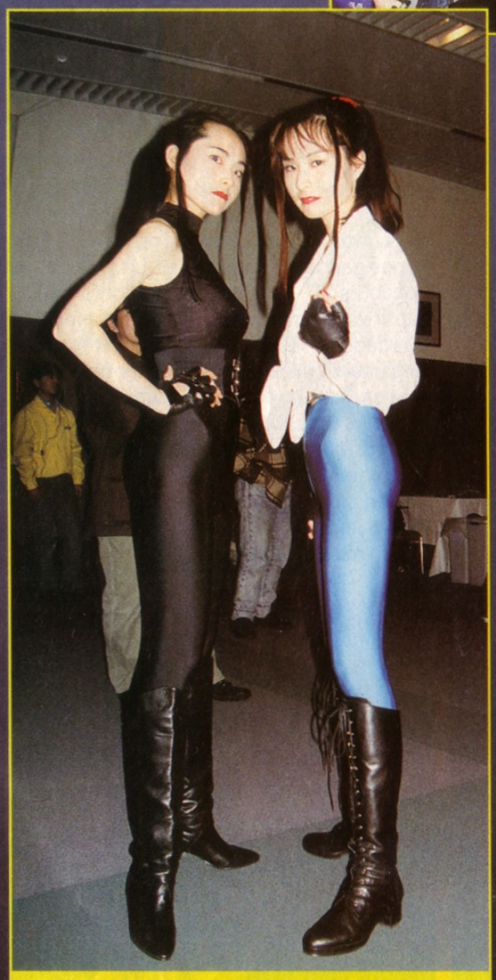
Entre les affrontements sur bornes d'arcade des joueurs, des "otakus" de Virtua Fighter, déguisés en leur personnage préféré de la série Virtua Fighter, concouraient pour le prix du meilleur déguisement. L'animateur de la journée, une star de la télé japonaise, était grimé en lutteur de catch (métier qu'il exerçait avant de travailler pour le petit écran). Il était accompagné d'une animatrice déguisée en Dural. Quant aux participants, ils devaient également effectuer une petite démonstration, en fonction du personnage choisi. Une Pai prenait sa garde de kung-fu, basée sur le héron. Les Akira opéraient, de façon plus ou moins convaincante, le double coup de pied. Jacky exécutait son coup de pied stratosphérique... Certains participaient à la fois à la CosPlay et à la finale de VF. La plupart avaient réalisé leur costume seuls et, d'après leurs déclarations, ce qui leur avait donné le plus de mal était encore le gilet de sauvetage orange de Lion. Le personnage le plus souvent utilisé était la chinoise Pai, et seuls Shun-Di et Jeffrey n'étaient pas représentés. Chez les candidats masculins, on voyait des Akira partout.

Ils posaient tous pour la postérité.

Les candidats à la CosPlay se préparent avant de passer sur le podium.

Un des animateurs, déguisé en Dural.

Un vrai-faux et un faux-vrai.



Il y avait des tas de Sarah, mais aucune blonde...

... et des tas de Pai, de toutes les couleurs!

Le second présentateur avait fort à faire pour résister aux assauts d'un Akira qui tenait absolument à tester sur lui une attaque-de-la-mort-qui-tue.

LA CONSÉCRATION POUR VF: LES MANGAS

Sega prêtait une partie de ses locaux pour la présentation de différents produits basés sur la série VF. ASCII présentait un CD-Rom pour PC 9801, un micro-ordinateur de NEC japonais, ou pour Windows. Grâce à ce dernier, les "otakus" de VF pouvaient tout savoir sur les caractéristiques et la vie de leurs héros. Des séquences vidéo du jeu montraient les différents coups spéciaux des personnages. Les autres produits montrés appartenaient à de toutes petites sociétés, qui éditaient une multitude de fanzines, plus ou moins professionnels, basés sur l'univers de VF. On pouvait y découvrir les aventures sentimentales de Pai et de Lion, les combats de Jeffrey, les leçons de sagesse asiatique de Shun-Li...

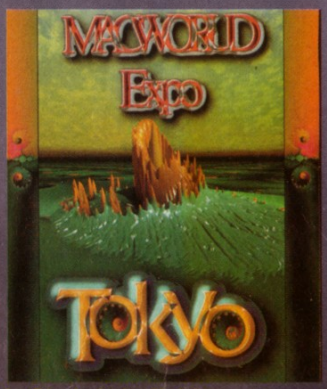
Le CD-Rom d'ASCII, ou tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur VF sans jamais oser le demander.

Des exemplaires photocopiés à la va-vite à ceux en impression luxueuse avec couverture en couleur, Virtua Fighter est en train de passer de l'univers des jeux vidéo à celui des mangas.

Pippin Pow
la troisièm

Alors que, en cette année 95, la bataille entre Sega et Sony accapare tous les esprits, on peut se demander si la surprise ne va pas venir d'un challenger: la Pippin. Disposant d'atouts sérieux, douée d'une souplesse qui ne la cantonne pas au jeu vidéo et que lui envient Saturn et PS-X, elle pourrait venir jouer à Noël les trouble-fête dans le duel entre Sega et Sony. Enquête sur une petite bête qui monte, qui monte...

Développé par les ingénieurs d'Apple, le projet portait à l'origine le nom de "Pippin". Puis Bandai annonçait, au mois de décembre 94, qu'il avait acquis la licence, et qu'il commercialiserait la machine sous le nom de "Power Player" fin 95. Enfin, dernier rebondissement, lors de la Mac World de Tokyo, exposition dédiée au monde Macintosh, Bandai annonçait le lancement de sa machine, mais sous un nouveau nom, qui reprenait le nom de code d'Apple ainsi que celui dont l'avait affublé le constructeur nippon. Désormais, la machine s'appelle donc la "Pippin Power Player", ou plus simplement PPP. La Pippin Power Player est plus qu'une console: c'est un véritable ordinateur Power Mac (à quelques bricoles près!) déguisé en console, et qui sera vendu au prix d'une console de jeu 32 bits (c'est-à-dire de 2 500 à 3 000 francs). Autrement dit, on pourra faire tourner sur la Pippin les logiciels pour Macintosh, qu'il s'agisse de jeux, d'encyclopédies multimédias ou même d'utilitaires (traitements de texte, tableurs, logiciels de dessin ...). La Pippin va devenir le Mac le moins cher du marché!



La Pippin était officiellement présentée au grand public lors de la Mac World de Tokyo.

Education + Entertainment = Edutainment

On pourra connecter à la Pippin tout ce qu'il faut pour la transformer en un micro-ordinateur très puissant: moniteur, modem, lecteur de disquette, souris, clavier, imprimante, disque dur, carte vidéo CD ... Certains éléments qu'on trouve dans les Mac seront certes absents, comme les connecteurs SCSI par exemple, qu'utilisent certains disques durs, scanneurs, imprimantes.... Les fonctions réseaux, intégrées dans le système d'exploitation des Macintosh (qui sert à faire fonctionner la console), ne seront probablement pas incluses. En matière d'affichage, pour ne pas trop concurrencer ses Power Mac, deux ou trois fois plus chers, Apple a limité l'affichage de la Pippin à 16 bits, soit sept millions de couleurs. C'est ce que peuvent afficher les autres consoles 32 bits, mais cela signifie qu'il n'y aura pas d'Alpha Chanel (qui permet de coder sur 24 bits des informations complémentaires sur l'image, telles que des déformations, des effets de transparence...).

Cela n'aura pratiquement pas d'incidence sur les jeux, mais empêchera que des professionnels achètent des Pippin à moindre prix pour s'en servir dans leurs activités de graphistes, vidéastes, etc., plutôt que d'acheter les Power Mac d'Apple.

L'avantage principal par rapport aux autres consoles de jeux 32 bits réside

Pippin Power Player

LE JAPON EN DIRECT

er Player: voie?

SWEAT PEA EST MORT, VIVE PIPPIN!

Dans le n° 2 de Consoles+, il y a plus de trois ans, on vous avait annoncé qu'Apple travaillait sur un projet de console de jeu grand public. Ce projet, qui portait le nom de code de Sweat Pea, était basé sur un Mac, et comportait un lecteur de CD-Rom, QuickTime et une version du système d'exploitation simplifiée. Le projet est tombé dans les oubliettes d'Apple avec les ennuis qu'a connus sa division PIE (à qui l'on doit les projets grand public du constructeur à la Pomme, comme le Newton), dirigée à l'époque par Gaston Bastien. Mais, tel le Phénix, ce projet s'est transformé en Pippin, en acquérant au passage un microprocesseur ultrapuissant: le Power PC 603.

© 1994 Presto Studios Inc.

donc dans cette non-spécialisation dans le jeu, dans cette ouverture vers tout ce qui est traitement de l'information, "edutainment" – EDUcation + EnterTAINMENT (loisirs) –, communication... Le deuxième avantage est la possibilité de disposer, dès le lancement de la PPP, d'une bibliothèque conséquente de titres sur CD-Rom: ceux du Macintosh. Pour les développeurs, la PPP est intéressante car elle utilise les mêmes outils de développement que le Mac, qui ont largement fait leurs preuves.

Un pari ludique

L'avenir de la PPP en tant que console de jeu est étroitement lié à la capacité de Bandai de convaincre les éditeurs traditionnels de jeux vidéo – les Capcom, Namco, Taito, Falcom, Takara et autres... – de développer sur cette plate-forme. Les éditeurs américains ont déjà sauté le pas, et des jeux tels que Myst II, Journeyman Project II... sont actuellement en cours de réalisation sur Pippin.

La Pippin dispose d'atouts non négligeables, qui peuvent en faire une très sérieuse concurrente pour les consoles 32 bits. Tout d'abord, elle dispose d'un microprocesseur Risc 32 bits des plus performants. Celui-ci permet de dégager la puissance nécessaire pour les animations en 3D temps réel, même si, comme la Saturn et à la différence de la Playstation, la Pippin ne dispose pas d'un polygoniseur, ce coprocesseur spécialisé dans la manipulation de polygones qui forme les objets en 3D.

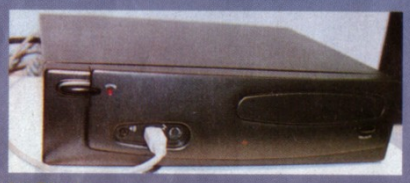
Pour le moment, hormis de trop rares titres comme Marathon, la plupart des jeux sur Mac sont faits pour pouvoir tourner à la fois sur les Macintosh 68xxX et à la fois sur les Power Mac (voir encadré "Un Mac peut en cacher un autre"), et n'exploitent donc pas les capacités spécifiques et la puissance des microprocesseurs Power PC. Mais les choses sont en train d'évoluer très rapidement. La plupart des titres désormais développés tirent parti des Power Mac.

L'autre élément sur lequel comptent Apple et Bandai pour proposer des jeux de la qualité de ceux qu'on peut trouver sur les autres consoles s'appelle le Dual Frame Buffer, ou système à double mémoire-tampon pour l'affichage d'images (voir encadré "Deux mémoires tamponnées pour le prix d'une!"). La Pippin contiendra par ailleurs une version de QuickDraw en "mode natif", c'est-à-dire écrit spécialement pour tirer parti de la puissance du microprocesseur Power PC.

Les autres petits "plus" de la Pippin

La Pippin est équipée de mémoire en quantité suffisante: 6 Mo de Ram principale. A titre de comparaison, la Saturn en possède 5 et la Playstation 3,5. De

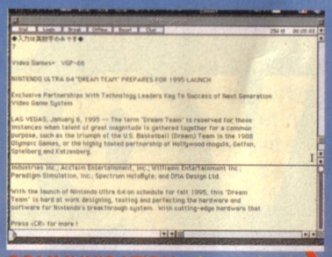
plus, grâce à des cartes d'extension, on pourra rajouter par la suite des modules de 1, 2, 4 ou même 8 méga. La PPP dispose également de 4 Mo de Rom, qui contiennent le système d'exploitation, une version "light" du Mac OS, et Quick Time 2.0, un outil logiciel d'Apple qui permet de gérer des animation, des séquences vidéo. Des rumeurs circulent selon lesquelles la PPP pourrait bénéficier des dernières avancées technologiques logicielles d'Apple (QuickTime VR et QuickTime 3D).
Elle comprendra un lecteur de CD-Rom étudié spécialement pour réduire les temps d'accès, lot de tous les possesseurs de machines CD-Rom! Pour cela, les ingénieurs d'Apple ont choisi un lecteur quadruple vitesse (600 Mo/s), alors que les lecteurs de la Saturn et de la PS-X sont limités à 300 Mo/s. Apple a également conçu un "driver", un programme qui lit les CD-Rom, optimisé pour accélérer les chargements.
La Pippin est prévue pour permettre à quatre joueurs de se connecter et de jouer ensemble, sans qu'il y ait besoin d'acquérir un doubleur ou un quadrupleur de manettes. Il est question que la fabrication de tout ou partie de la PPP de Bandai soit assurée au Japon par Toshiba.


La Pippin.

Apple: le Zorro des constructeurs nippons malchanceux

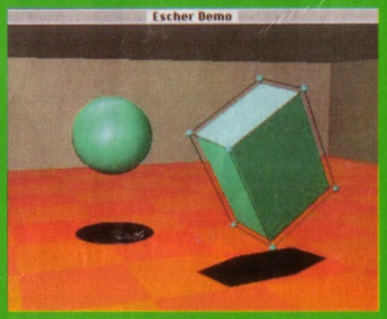
Soit directement avec son projet Pippin, soit indirectement à travers le Power PC (dont il a été, avec Motorola et IBM, l'un des trois démiurges), Apple semble ces temps-ci incarner le "joker", la solution de la dernière chance pour un certain nombre de constructeurs japonais. En effet, après avoir connu quelques déboires sur leur propre marché, ce ne sont pas moins de quatre ou cinq sociétés, à la recherche d'un second souffle, qui semblent se tourner vers Apple, ou vers des solutions développées par Apple.

Pourquoi ce soudain engouement pour Apple? Pour une raison structurelle d'abord, à savoir pour la puissance des microprocesseurs Risc 32 bits que Motorola a développés en collaboration avec IBM et Apple. Apple a été le premier constructeur à proposer des machines basées sur cette nouvelle


COMMUNICATION A vous les joies du Netsurfing!

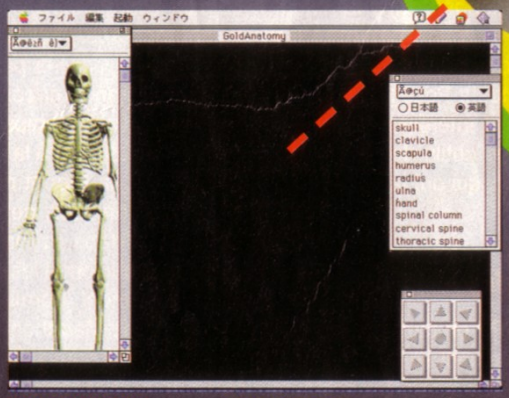
LA SAGA GROS QUICK

On sait que la Pippin comprend en Rom les ensembles de routines Quick Draw et Quick Time 2.0. Mais Apple a prévu un système de mise à jour automatique qui permet de charger en Ram, à partir du CD-Rom, les dernières versions des outils logiciels de la firme. Il est propable qu'on les retrouvera dans les jeux et applications de la Pippin.
Dans la famille Quick, on trouve Quick Time, qui correspond à Quick Draw pour tout ce qui concerne les séquences animées.
Quick Draw est le nom donné à l'ensemble des routines graphiques, situées dans la Rom du Mac. Ces petits programmes sont utilisés par les développeurs dans leurs logiciels pour gérer tout ce qui est graphique au sens large: l'affichage des caractères, la création des fenêtres, des menus déroulants... Les programmeurs n'ont ainsi pas à réinventer la roue à chaque fois, et cela donne une unité à tous les programmes sur Mac, facilitant la prise en main par les utilisateurs.
Quick Draw VR est basé sur le même principe, et permet grâce à une série de photos d'une pièce ou d'un bâtiment prises selon des angles précis de recomposer l'image pour afficher virtuellement n'importe quel angle de vue. En fait, Quick Draw VR autorise une balade virtuelle, recomposant en permanence l'image au fur et à mesure des déplacements du joueur. Si ce dernier décide de regarder dans une direction précise, le système recalcule tout ce qui doit apparaître à l'écran suivant la nouvelle position du personnage.
Enfin, le petit dernier s'appelle Quick Draw 3D. Il vient d'être annoncé par Apple et permet aux programmeurs la création aisée et normalisée des objets en 3D.

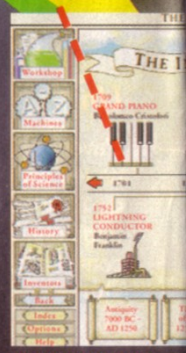


Quick Draw 3D, la dernière avancée logicielle d'Apple.

CRÉATION Photoshop



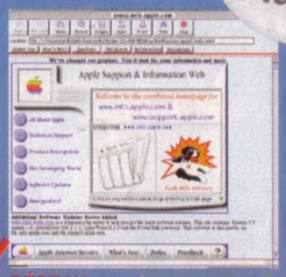
EDUTAINMENT Gold Anatomy


EDUTAINMENT

Pippin Power Player

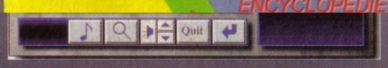
LE JAPON EN DIRECT

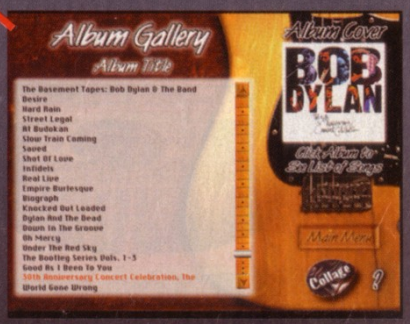
gamme de microprocesseurs, les Power Mac. Avec cette puissance de calcul, les machines ou solutions logicielles d'Apple – qui sont reconnues pour leurs performances et leur avance sur la concurrence – sont devenues encore plus attractives.
L'autre raison, conjoncturelle, concerne Apple: pour passer à la vitesse supérieure face au rouleau compresseur Microsoft/Windows, Apple se devait de multiplier les machines basées sur son propre système d'exploitation, le Mac OS. Apple a donc décidé l'année dernière de se lancer dans une politique de licences à outrance, et les accords avec Bandai et Pioneer en sont les retombées directes.
Enfin, dernière raison, la marque Apple est reconnue au Japon: chaque année, elle grignote des part de marché à NEC, numéro un avec sa série d'ordinateurs PC 9801 (43,2% du marché). En 1994, Apple possède 15,4% des parts de marché et a commercialisé 522 000 machines (+ 55,8% par rapport à l'année précédente). C'est donc un pays où le seul fait de préciser qu'une machine est de technologie Apple agira comme un argument de vente!



RÉSEAU Interrogation de serveurs sur Internet.

ENCYCLOPÉDIE Le Louvre


MUSIQUE INTERACTIVE Vincent Herring

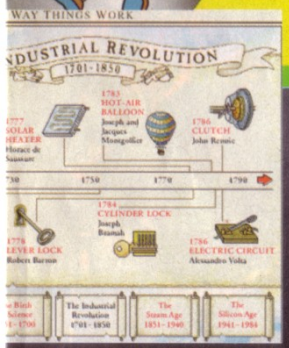


MUSIQUE INTERACTIVE Bob Dylan

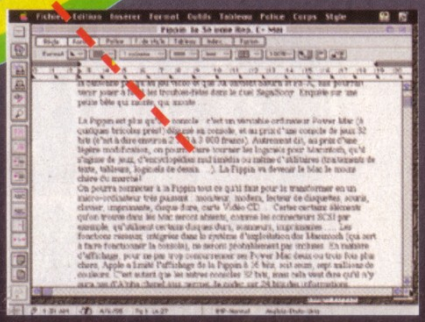
Warplanes

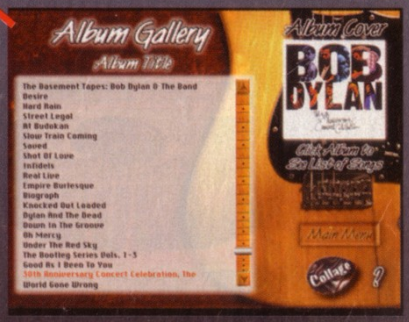
23 CONSOL

MUSIQUE INTERACTIVE Vincent Herring



The Way Thing Work


UTILITAIRE WordPerfect



MUSIQUE INTERACTIVE Bob Dylan

LE JAPON EN DIRECT

Bandai, Pioneer...

Bandai offre le cas le plus exemplaire du ralliement à Apple. Après les ventes "décevantes" (et c'est un euphémisme!) de sa Playdia, la console CD-Rom présentée en juin 94 et qui n'a su convaincre ni le public, ni les éditeurs, Bandai a décidé d'acquérir la technologie Pippin d'Apple (le processeur Power PC, l'architecture et le système d'exploitation). Bandai commercialisera donc une console, la Pippin Power Player, qui ne sera autre qu'un Power PC amélioré et nettement moins cher.

Pour Pioneer aussi, les choses sont claires: la société se rallie au standard Macintosh d'Apple, et va fabriquer des clones des ordinateurs Macintosh (Macintosh et Power Mac). Pioneer s'était lancé dans la LaserActive, console qui alliait la qualité graphique du Laser Disc avec une base Megadrive ou PC Engine pour gérer les sprites. Là encore, le manque de soutien des éditeurs et le choix de deux consoles 16 bits plus ou moins en perte de vitesse sur le marché japonais grevaient largement les chances de succès de la LaserActive. Pioneer a donc repris sa copie. Le géant de l'électronique audio-vidéo n'oublie pas ses premières amours "laserdiscesques", et propose, avec ses MPC-GX1 et MPC-LX100, un lecteur de CD-Rom et de Laser Discs, le CLD-PC10.

... Matsushita/3DO, Fujitsu et NEC

La 3DO, aux Etats-Unis et au Japon, a bien du mal à passer à la vitesse supérieure. L'arrivée, couronnée de succès, de Sony et de Sega dans l'arène des 32 bits n'a pas arrangé ses affaires. 3DO, en collaboration étroite avec Matsushita, préparerait la 3DO II, la Mark 2, qui serait basée sur le processeur Power PC 620 64 bits, ainsi que sur un ASIC, un custom chip développé par Apple et par Motorola, qui gère les signaux vidéo et audio, ainsi que certains effets graphiques.

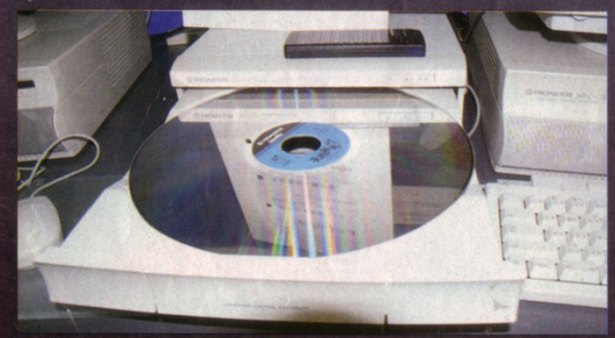
Les micro-ordinateurs de Fujitsu de la série des FM Towns, eux, ont été parmi les premières machines à pouvoir revendiquer le titre de "multimédia" avec leurs enceintes stéréo et leur lecteur de CD-Rom. Mais la montée d'Apple les a balayés du marché japonais. Fujitsu avait bien tenté de se reconvertir sur le marché grand public avec la Marty, un FM Towns qui avait l'apparence d'une console de jeu (c'est-à-dire exactement ce que souhaite faire Bandai avec le Power Mac!). Mais la Marty n'a jamais réussi à décoller, et les dernières rumeurs à Tokyo font état de conversations avancées entre Fujitsu et Apple. La Marty II sera-t-elle une Pippin?

NEC est le dernier constructeur que les rumeurs donnent comme étant en négociations avec Apple. S'agit-il de remplacer sa série des PC 98xx en s'appuyant sur le standard Power Mac? NEC a-t-il décidé de donner un successeur à la PC Engine, en la personne d'une Pippin NEC, après l'échec du lancement de la PC FX?

Toutes affaires à suivre.

JEU Journeyman Project II

Le clone du Power Mac de Pioneer.



Le lecteur de Laser Disc de Pioneer, connectable à un Mac.

JEU Skullcracker

Pippin Power Player

LE JAPON EN DIRECT

JEU Rocket Ranger

JEU Skullcracker

BANDAI: L'EMPIRE DU JEU

L'année dernière, la société de Makoto Yamashina a réalisé un chiffre d'affaires de 1 milliard 240 millions de dollars (soit environ 7 milliards 440 millions de francs). Alors que tous les fabricants de jouets voient leurs ventes stagner ou reculer, Bandai, durant l'année fiscale 1993, a augmenté ses ventes de 11,8%, avec un profit s'accroissant de 4,3 % pour atteindre environ 600 millions de francs (10,2 milliards de yen).

Le secret de la réussite de Bandai? Ne miser que sur des jouets à base de licences de personnages connus, le plus souvent provenant d'un manga ou d'un animé. Chaque année, Bandai lance environ 2 000 nouveaux produits, tous basés sur une licence. 30% des 1 000 employés que compte la société travaillent à la division recherche et développement, sans compter les 500 personnes qui grattent sur des projets en free-lance. Un autre maître mot de Bandai est "diversification". La LED (Life Entertainment Division) est responsable de la diversification de ses produits, permettant à Bandai de proposer des produits variant de la poupée Sailormoon, par exemple, aux cartes SM en passant par les bonbons, les tee-shirts, les shampooings SM... Le nouveau cheval de bataille de Bandai concerne les logiciels digitaux multimédias. Pour être capable d'en produire, il lui faut maîtriser cinq domaines: les images de synthèse, l'animation, la photographie, la musique et les scénarios. Bandai Visual, par exemple, s'occupe de la production de dessins animés, et même de CD-Rom. Une nouvelle filiale, BEC, se charge du développement des jeux sur consoles 32 bits.

LE JAPON EN DIRECT

JEU Flashback

JEU Wolfenstein 3D

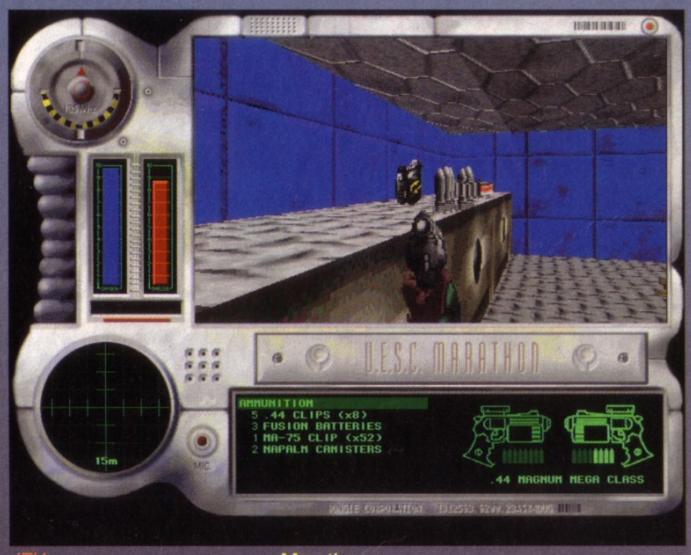
JEU Voyeur

LE POWER PC 603

Le Power PC 603 a été conçu spécialement pour consommer peu d'énergie. Il est destiné aux ordinateurs portables et autres systèmes portables ou de petite taille. C'est un microprocesseur Risc 32 bits, et non pas 64 bits comme on a pu le lire ailleurs. Même si le bus de données (l'endroit où circule les données) peut gérer des "mots" de 64 bits, le bus d'adressage qui les traite n'est que de 32 bits.
Il est probable que la Pippin soit en fait basée sur le 603e. Celui-ci est quasiment semblable au 603, si ce n'est qu'il contient une mémoire-cache interne deux fois plus importante, notamment lorsque le Power PC "émule" le microprocesseur 68xxX des Mac classiques. C'est grâce à elle que la Pippin pourra faire tourner des "anciens" programmes pour Mac classique à une vitesse décente.

UN MACINTOSH PEUT EN CACHER UN AUTRE!

Depuis l'année dernière, le constructeur californien à la pomme commercialise de nouveaux Macintosh, les Power Mac, basés sur une famille de microprocesseurs dernier cri, les Power PC. Le terme "PC" ne désigne pas ici les compatibles PC. Il s'agit d'un terme générique américain pour "Personal Computer", qui signifie micro-ordinateur.
La gamme des ordinateurs Apple est donc composée de deux types de machine: les Mac classiques, qui contiennent des microprocesseurs de la série des 68xxX (68020, 68030 et 68040) et qui sont moins puissants, et les nouveaux Macintosh, les Power Mac, basés sur la famille des Power PC (Power PC 601, 620, 603 et 604). Mais heureusement, les programmes conçus pour les Mac à base de 68xxX peuvent tourner sans problèmes sur les machines équipées de puces Power PC. En revanche, pour bénéficier du formidable accroissement de puissance fourni par les Power PC, il faut réécrire le programme spécialement. C'est ce qu'on appelle un programme "en mode natif". A terme, tous les ordinateurs commercialisés par Apple seront basés sur des Power PC, et toutes les applications, tous les logiciels seront en mode natif.
Les microprocesseurs 68xxX ne sont pas conçus sous technologie Risc, à la différence des Power PC. Il faut également savoir qu'un Power PC 603 à 80 MHz, en performance globale et selon le standard SPEC92, est plus puissant que le petit dernier d'Intel, le Pentium 100/66!



JEU Marathon

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

• Microprocesseur	32 bits Risc Power PC 603e
• Ram	6 Mo SRAM Sauvegarde des scores
• Rom	4 Mo
• Graphismes	Jusqu'à 16,7 millions de couleurs Système de double mémoire-cache pour l'animation NTSC, PAL, S-Vidéo et VGA
• Son	Qualité CD stéréo 16 bits Possibilité de digitaliser des sons en stéréo 16 bits
• Lecteur de CD-Rom	Quadruple vitesse (600 ko/s)

Pippin Power Player

LE JAPON EN DIRECT

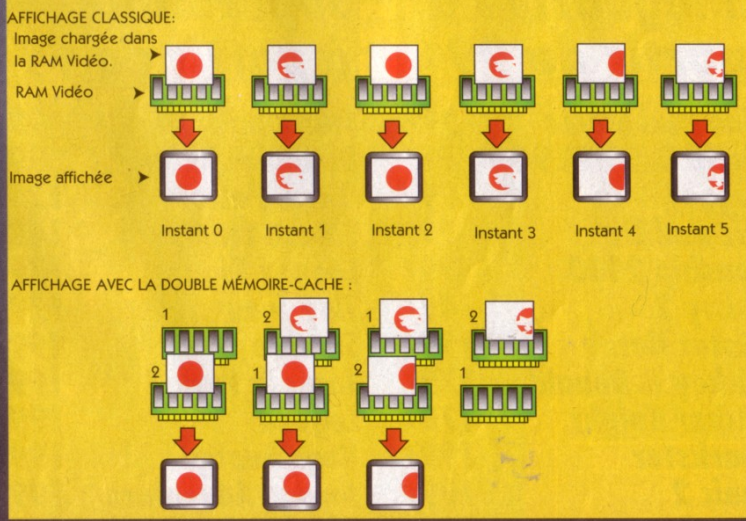
JEU Rocket Ranger

Voici à quoi devrait ressembler le joypad de la Pippin

DEUX MÉMOIRES-CACHE POUR LE PRIX D'UNE!

Pour accélérer l'affichage, pas spécialement rapide sur un Mac, les concepteurs de la Pippin ont prévu d'utiliser deux mémoires-cache. Imaginons une séquence d'animation composée de quatre images A, B, C et D. Dans un système classique, l'ordinateur affiche à l'écran l'image A, puis l'efface avant d'afficher l'image B, et ainsi de suite... Problème: c'est lent! Pour un traitement de texte ou un tableur, la rapidité d'affichage importe peu, mais pour un jeu d'arcade, elle est essentielle. Le seul moyen de gagner de la vitesse consiste à réduire la fenêtre d'affichage, mais on obtient alors une fenêtre de jeu au format timbre-poste.

Avec le concept du Dual Frame Buffer, l'ordinateur affiche les images dans deux zones de la mémoire vidéo, et switche de l'une à l'autre, quasi instantanément. Pendant que l'une est affichée à l'écran, l'autre est effacée dans la seconde mémoire, et prête à accueillir une nouvelle image à afficher. C'est un système comparable à celui qu'on trouvait dans l'Apple IIe, un des tout premiers ordinateurs d'Apple, avec ses deux pages graphiques. L'affichage est ultrarapide: le système n'a qu'à déplacer un "pointeur" vers la mémoire-cache qui doit être affichée.



Tu veux en savoir plus, épater tes copains?

Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas, sur le

3615 CONSOLESPLUS

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES TOPS MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

Prix dément en Vente par Correspondance

Incarnez nos deux célèbres Gaulois dans ce nouveau jeu de plateforùe-aventure qui vous mènera de Rome à l'Egypte à la recxherche du bouclier d'Avesnes. Voici un jeu qui ne manquera pas de vous passionner !

NEW

Disponible uniquement sur Megadrive

Disponible uniquement sur Super Nintendo

Prix dément en Vente par Correspondance

Vous qui êtes attirés par le sang et la sueur, osez affronter les nouveaux combattants au pouvoir terrifiant ! Aidez les boss des plus cruels dans ce nouveau jeu où les règles sont vaincre ou mourir. FIGHT !!

NEW

LA LÉGENDE DE THOR

Un magnifique jeu d'aventure indispensable à tout possesseur de Megadrive ! Ce jeu possède toutes les qualités requises pour vous passionner.

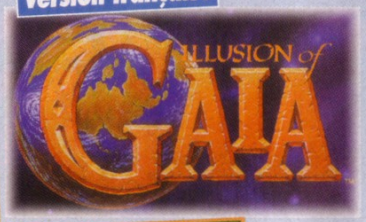
HIT

Disponible uniquement sur Megadrive

Prix dément en Vente par Correspondance

Disponible uniquement sur Super Nintendo

Version française



Avec l'aide de ses amis, Will doit combattre ses ennemis et résoudre les puzzles des anciennes ruines. Patiente et connaissance sont essentielles pour réunir le père et le fils.

NEW

Prix dément en Vente par Correspondance

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Des milliers de jeux à des prix déments* dans tous les magasins Micromania et en Vente par Correspondance !!

Des Méga Tops Megadrive à partir de 99 F

Dino Dini Soccer	99 F
World Cup USA 94	99 F
Puggsy	99 F
Wiz and Liz	99 F
Gunship 2000	99 F
Bubsy 2	149 F
Mister Nutz	199 F
Mickey & Donald	179 F
Rocket Knight	179 F
Sparkster	199 F
Sonic 2	199 F
Shaq Fu	199 F
Nigel Mansell Indy	249 F

Des Super Tops Super Nintendo à partir de 99 F

Starwing	99 F
Dino Dini Soccer	99 F
Ghoul Patrol	125 F
Smash Tennis	149 F
Looney Toon	179 F
Tiny Toon	179 F
Shaq Fu	199 F
Jurassic Park 2	199 F
Legend	199 F
Bugs Bunny	199 F
Jordan Adventure	199 F
Nigel Mansell Indy	249 F
Rock'n Roll Racing	249 F

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Téléphonez au 92 94 36 00 ou tapez 3615 Micromania pour découvrir ces offres exceptionnelles

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

* Pour une commande minimale de 200 F.

* Offres valables dans la limite des stocks disponibles

Disponible dans tous les magasins Micromania !
La Playstation de Sony

modifiée au standard européen Pal - 220V - 60 Hz

NEW

LES TOPS PSX

RIDGE RACER

Cette fois il s'agit bien d'une véritable simulation de course automobile !

TEKKEN

Des coups hyper-réalistes, des projections en tout genre tout simplement fabuleux

VAMPIRE

Ce méga Hit de Capcom aux graphismes fantastiques remplacera Street Fighter II

TOH SHIN DEN

Le premier d'une nouvelle génération de jeux. Un réalisme époustouflant !!

Caractéristiques

- CPU : 32 Bits RISC chip @ 33 MHZ
- Animation : 66 millions de Pixels/s
- Affichage : 640 x 480 haute résolution
- Graphismes : 16 millions de couleurs, polygoniseur et processeur 32 Bits spécialisée en animation 3D (360 000 polygones par seconde), mapping, gouraudshading en temps réel, zoom, rotations, effets spéciaux,
- Son stéréo laser.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LA TETE DANS LES NUAGES

Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e

Venez fêter "l'Espace Découverte Micromania" dans le 1er univers de jeux d'arcade du futur !!

Ouvert tous les dimanches

Un cadeau * vous y attend avec l'achat d'un jeu vidéo !!

* Offre spéciale ouverture valable dans la limite des stocks disponibles.

NEW LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes . 5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2 NEW
Centre Commercial Evry 2 - Niveau bas
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Commercial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
la MégaCarte
Thomas JORDAN
N° 123 456 789
MICROMANIA

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 5 juin 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

CO7	Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F	
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ..../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 10h à 18h le samedi

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GameBoy ☐ Megadrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo ☐ Playstation

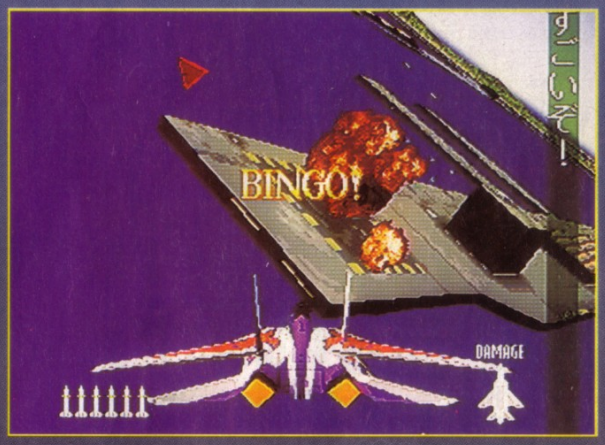
Ace Combat

NAMCO/PS-X
N.C.

A peine après avoir présenté un nouveau jeu d'arcade, Air Combat 22, Namco annonce une simulation d'avions de combat sur la console 32 bits de Sony: Ace Combat. Aux commandes d'un chasseur F-15, vous fendez les cieux jusqu'à plus de 1 000 km/h! Que ce soit pour accomplir une mission (faire sauter un objectif stratégique, comme un pont ou un barrage) ou bien lors d'un combat avec les jets adverses en plein ciel, vous ne risquez pas d'avoir le temps de vous ennuyer. Les différents éléments du décor sont représentés en 3D surfaces pleines. Le jeu permet d'afficher l'action soit avec votre jet au premier plan, comme si l'angle de vue était placé derrière et légèrement au-dessus de ce dernier, soit directement à travers les yeux du pilote. Dans ce cas, vous disposez d'une multitude d'informations: état de vos munitions, de vos réserves de carburant, etc. A droite de l'écran s'affiche votre altitude alors que la partie gauche est occupée par votre compteur de vitesse. Pour que toutes les indications nécessaires à votre navigation soient présentes, Namco n'a pas oublié d'afficher le compas, en haut de l'écran, ainsi qu'un radar simplifié qui vous indique la présence "d'hostiles" dans les parages.

Il est amusant de constater que la rivalité PS-X/Saturn fait rage. Et, au fil des mois, les titres présentés illustrent cette compétition de tous les moments. A peine un style de jeu est-il annoncé sur l'une des deux machines que la console concurrente se dote d'un jeu similaire. C'est ainsi que se sont succédé les couples "Ridge Racer de Namco/Daytona USA de Sega", "Kileak the Blood de SME/Deadalus de Sega", "Toh Shinden de Takara/Virtua Fighter de Sega". Et maintenant, après que Sega a présenté son Wing War, Namco annonce un jeu du même genre! Une saine émulation qui ne peut être que profitable aux joueurs!

Vue à travers les yeux du pilote. Les nombreuses indications obstruent légèrement l'écran.

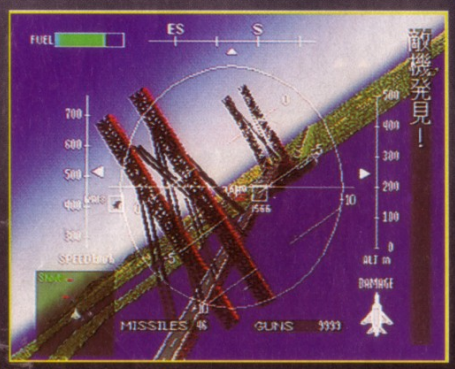


Vue avec votre appareil au premier plan. Un message de félicitation s'affiche: c'est "sugoi" (c'est super).

Ce barrage va se prendre un missile. La cible est verrouillée, comme le message en japonais "Lock On" vous l'apprend.

L'ATTAQUE DU PETIT PONT DE BOIS DE LA RIVIÈRE KWAÏ!

L'objectif est verrouillé. En volant à plus de 500 km/h, quelques secondes seulement sont nécessaires pour être à portée de missile et détruire les voies de communication de l'ennemi .



Comme vous le précise l'ordinateur de bord, si vous ne freinez pas immédiatement, vous allez vous manger la queue d'un jet.

The Future Is Now
SNK®

!Les nouveautes d'avril sur le NEO GEO CD de SNK!

Un seul peut prétendre etre le plus fort.

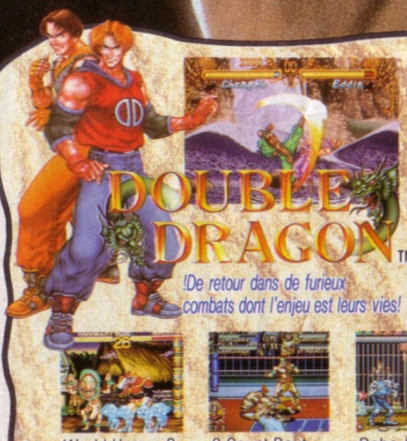
FATAL FURY 3™
ROAD TO THE FINAL VICTORY

©SNK 1995

!De nouveaux personnages! Des enchainements explosifs!
!Une nouvelle aire3-D de combat, des attaques et···de l'animation!
!Fatal Fury est de retour comme vous ne l'avez jamais vu auparavant!!
!Disponible en avril sur NEO GEO CD!

NEO GEO CD
Joystick Controller

!!!Notre dernier succes!!!



!De retour dans de furieux combats dont l'enjeu est leurs vies!

!Combat dans une zone sans limites!

World Heroes 2

3 Count Bout

Robo Army

Cyber Lip

Baseball Stars Professional

NEO·GEO CD™

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503,U.S.A. TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)-310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE:(852)2-730-0420 FAX :(852)2-375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON WIX 3HE, ENGLAND. TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX :(44)71-629-0474

©SNK 1995

LE JAPON EN DIRECT

Les robots gladiateurs de Rise of the Robots ont fait des émules! Zero Divide, de Zoom, met en scène une série de duels entre robots.

Mélange de SF II, pour ses attaques et ses coups spéciaux, et de Toh Shinden pour sa gestion des combats en 3D et ses changements d'angles de vue, Zero Divide est en train d'assurer à la Playstation une longueur d'avance sur la Saturn dans le domaine des jeux de combat. Avance qui devrait se confirmer avec le prochain Vampire de Capcom! Huit androïdes, portant le nom de Program Unit, vont s'affronter sous le regard d'XTAL, une base de données dirigée par une intelligence artificielle. Certains sont armés, d'autres bénéficient d'une morphologie particulièrement dangereuse! Mais tous ont à leur disposition une large panoplie de postures, de mouvements ou d'attaques spéciales. Les arènes de combat sont assez variées: paysage désertique rougeâtre, clairière entourée de végétaux, zone industrielle...
La version dévoilée lors du Game Expo 95 laissait apparaître quelques lenteurs dans le temps de réaction des combattants. Mais il ne s'agit là que d'une version non définitive, et il ne reste plus qu'à espérer que la version finale corrigera ses problèmes.

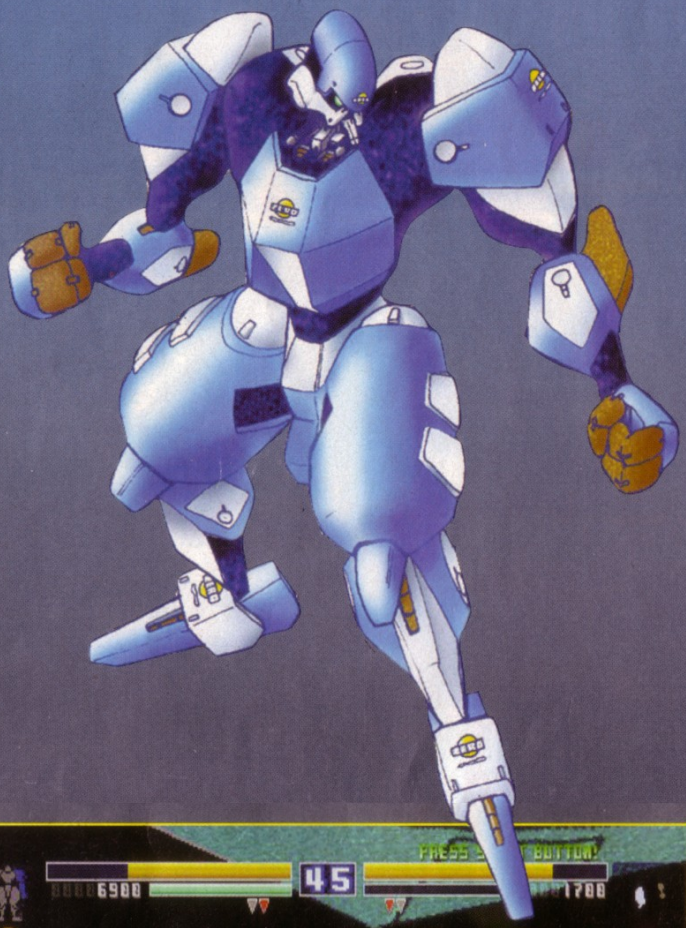
Mawashi-geri de Zero en pleine tête!

Presque tombé!

Du zoom et de la 3D à gogo!

LE JAPON EN DIRECT

Deux combattants en garde... La caméra se rapproche et les contourne lentement.



Malheur aux vaincus.

Coup de pied sauté, coup de genou dans les côtes flottantes, coup du père français... Tout est bon pour remporter la victoire!

LE JAPON EN DIRECT

Savage Reign

Le petit dernier de SNK est arrivé! Aussi curieux que cela puisse paraître, c'est un jeu de combat! Les dieux du combat vont s'affronter dans une série de duels. Ils sont beaux, musclés et disposent de coups spéciaux presque aussi nombreux que leurs attaques normales! SNK a soigné les effets de zoom, à en donner le tournis aux joueurs! Mais, plutôt que d'en parler, voici les premières images de Savage Reign!

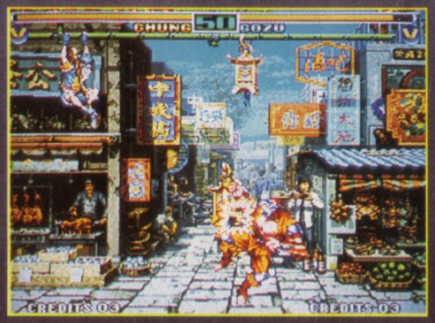
Les surprises du Joker sont à mourir de rire.

Avec son boomerang, que cela soit au corps à corps ou à distance, Hayate fait des ravages!

Pour changer, SNK nous propose un jeu de combat.

Hayate triche: il appelle à la rescousse la force Boomerang!

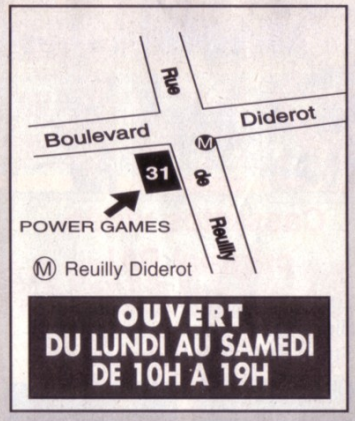
La douce Carol en action!



Zooms à tout va!

Commandez et réservez vos jeux par téléphone en réglant par carte bleue au

43 79 12 22



OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS - Tél : (1) 43 79 12 22 - Fax : (1) 43 79 11 05

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX ET SATURN EN DEMONSTRATION PERMANENTE

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché .

SATURN

CONSOLE PAL + 1 JEU TEL

BASEBALL	499 F
CLOCKWORK NIGHT	299 F
DAIDAROS	499 F
DAYTONA USA	499 F
FULL MOTION VIDEO	TEL
PANZER DRAGON	499 F
SIDE POCKET 2	499 F
SHINOBI EX	499 F
VICTORY GOAL	499 F
VIRTUA FIGHTER	499 F
VIRTUAL HYDILLE	499 F
VAN BATTLE	499 F
ASTAL	**499 F**

SONY PSX

CONSOLE PAL + 1 JEU TEL

ACTION REPLAY PSX	299 F
BOXING ROAD	599 F
GUNNERS HEAVEN	599 F
KILLEAK THE BLOOD	549 F
MOTOR TOON	549 F
PARODIUS	549 F
PHILOSOMA	599 F
RAIDEN PROJECT	549 F
RIDGE RACER	549 F
STARBLADE ALPHA	599 F
TEKKEN	599 F
TOSHIDEN	549 F
DARKSTALKER	**599 F**

SNIN/ SNES

CAPTAIN COMMANDO FR	449 F
CHRONOTRIGGER US	549 F
DRAGON BALL Z RPG JAP	549 F
FATAL FURY SPECIAL FR	449 F
HAGANE FR	449 F
LUFIA 2 RPG	499 F
MEGAMAN X2 US	449 F
OGRE BATTLE US	449 F
SPIDERMAN TV FR	499 F
STARGATE FR	449 F
SUPERSTAR SOCCER FR	429 F
THE FIREMEN FR	399 F
WARIO WOODS	399 F
WILD GUNS	449 F
XMEN FR	449 F

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER FR	399 F
ASTERIX 2 FR	399 F
LEGENDE DE THOR FR	449 F
MEGAMAN X FR	399 F
MEGA SWIV	379 F
PHANTASY STAR 4	TEL
RELAYER FR	449 F
ROAD RASH 3 FR	379 F
SAMURAI SHODOWN FR	399 F
SLAM MASTER FR	399 F
STAR GATE FR	429 F
STREET RACER FR	TEL
THE PUNISHER FR	379 F
THEME PARK	399 F
TOUGHMAN CONTEST	399 F
VIEW POINT	399 F

NEO GEO CD

NEO GEO CD	*TEL*
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	499 F
DOUBLE DRAGON	499 F
DRIFT OUT 94	449 F
DUNK DREAM	449 F
GALAXY FIGHT	449 F
KING OF FIGHTERS 94	449 F
MUTATION NATION	449 F
SAMOURAI SHODOWN 2	449 F
SUPER SIDEKICKS 3	499 F
VIEW POINT	449 F
VOLLEY BALL 95	449 F
FATAL FURY 3	**549 F**

3 DO

3DO FZ10	*TEL*
11TH HOUR	399 F
IMMERCENARY	399 F
MYST	399 F
WING COMMANDER 3	399 F
FLASHBACK	399 F
QUARRANTINE	399 F
GEX	349 F
RISE OF THE ROBOT	399 F
THE SYNDICAT	349 F

GOODIES

CASSTETTES VIDEO SECAM	
DBZ VOL 1 A 11	139 F
RANMA 1/2 VOL 1 A 2	139 F
GUERRE DE LODOSS VOL 1 A 4	139 F
SLOWSTEP	139 F
BORGMAN 2058	139 F
IRIA	139 F
MAPS	139 F

ACCESSOIRES

JOYPAD NINTENDO	99 F
JOYPAD MEGADRIVE	99 F
ADAPTATEUR 60 HZ S.NIN	99 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL MEGADRIVE	99 F
ACTION REPLAY 2 NINTENDO	349 F
ACTION REPLAY 2 MEGADRIVE	349 F
2 PAD INFRA ROUGE S.NIN	249 F
PERITEL S.NES US	129 F
TRANSFO S.NES FR	149 F
TRANSFO S.NES US	149 F
SUPER GAMEBOY	399 F
JOYSTICK ARCADE S.NIN	199 F

SUP. NES/SUP. NIN OCCAZ

→ CONSOLE SNIN + 2 JOY + 1 JEU **599F**

ON THE BALL	99 F	JURASSIC PARK	149 F	BOB	199 F
ULTRA MAN	99 F	KO BOXING	149 F	STREET FIGHTER TURBO	199 F
STREET FIGHTER 2	99 F	ROBOCOP 3	149 F	FLASHBACK	199 F
SUPER RTYPE	99 F	WING COMMANDER	149 F	RANMA 1/2	199 F
KRUSTY FUN HOUSE	99 F	CONTRA 3	149 F	MAGICAL QUEST	199 F
F ZERO	129 F	TORTUE NINJA	149 F	TECMO BASKET	199 F
PILOTWINGS	129 F	ADVENTURE ISLAND	149 F	MARIO ALL STARS	199 F
EDF	129 F	DRAGON'SLAIR	149 F	SKYBLAZER	199 F
ARME FATALE	129 F	BULLS VS BLAZERS	149 F	GOOF TROOP	199 F
ROBOCOP 3	129 F	HOME ALONE 2	149 F	MR NUTZ	199 F
ANOTHER WORLD	129 F	JOE ET MAC	149 F	NHLPA 93	199 F
GHOULS & GHOSTS	129 F	DRAGON BALL Z JAP	149 F	LOST VIKINGS	249 F
BLAZING SKIES	129 F	CASTLEVANIA 4	149 F	VAL D'IZERE	249 F
ROAD RUNNER	129 F	MAGIC SWORD	149 F	DRAGON BALL Z	249 F
ADDAM'S FAMILY	129 F	MORTAL KOMBAT	149 F	F1 POLE POSITION	249 F
KICK OFF	129 F	DOUBLE DRAGON	149 F	SIM CITY	249 F
STARWING	129 F	KING ARTHUR WORLD	149 F	POCKY ET ROCKY	249 F
COOL SPOT	149 F	SUPER SWIV	149 F	ALADDIN	249 F
SUPER TENNIS	149 F	ALIEN 3	149 F	BUBSY	249 F
SUPER ALESTE	149 F	NBA ALL STAR	149 F	SREET RACER	249 F
BARTS SIMPSON	149 F	POPULOUS	199 F	MEGAMAN X	249 F
DINO DINI SOCCER	149 F	HOOK	199 F	FIFA SOCCER	249 F
EQUINOX	149 F	PRINCE OF PERSIA	199 F	SYNDICATE	299 F
CAPTAIN AMERICA	149 F	DENNIS LA MALICE	199 F	LE ROI LION	299 F
TAZMANIA	149 F	STAR WARS	199 F	EARTH WORM JIM	299 F
		SPACE ACE	199 F	MORTAL KOMBAT 2	299 F
		AXELAY	199 F	SECRET OF MANA	299 F
		JIMMY CONNORS	199 F	DONKEY KONG COUNTRY	299 F

MEGADRIVE OCCAZ

THUNDERBLADE	99 F	WONDERBOY 5	129 F	NBA ALL STAR	149 F
SPIDERMAN	99 F	TERMINATOR	129 F	ALYSIA DRAGON	149 F
SHINOBI	99 F	BUBSY	129 F	ETERNAL CHAMPIONS	179 F
BATMAN RETURNS	99 F	TAZMANIA	129 F	DUNGEONS ET DRAGONS	199 F
MOONWALKER	99 F	GOLDEN AXE 2	129 F	SONIC SPINBALL	199 F
GYNOUG	99 F	TERMINATOR 2	129 F	WINTER OLYMPICS	199 F
JAMES POND	99 F	TURBO OUT RUN	149 F	HUCK	199 F
STRIDER	99 F	SPEED BALL 2	129 F	POWER MANGER	199 F
CRACKDOWN	99 F	GLOBAL GLADIATOR	129 F	ECCO THE DOLPHIN	199 F
SHADOW DANCER	99 F	SPLATER HOUSE 2	129 F	STREET FIGHTER 2'	199 F
SPACE HARRIER 2	99 F	GRANDSLAM TENNIS	149 F	NHLPA 94	199 F
ITALIA 90	99 F	G-LOC AIR BATTLE	149 F	FIFA SOCCER	199 F
EMPIRE OF STEEL	99 F	TEAM USA BASKET	149 F	GAUNTLET 4	199 F
QUACKSHOT	99 F	HAUNTING	149 F	DAVIS CUP TENNIS	199 F
MEGAGAMES 1	99 F	SONIC 2	149 F	TITI ET GROSMINET	199 F
DAVID ROBINSON	99 F	ALIEN 3	149 F	DRAGON	199 F
THUNDR FORCE 2	99 F	FATAL FURY	149 F	JUNGLE STRIKE	199 F
CHAKAN	129 F	MORTAL KOMBAT	149 F	NBA JAM	199 F
EUROPPEEN SOCCER	129 F	WORLD OF ILLUSION	149 F	ALADDIN	199 F
CORPORATION	129 F	CHAKAN	149 F	FORMULA ONE	249 F
KID CHAMELEON	129 F	DICK TRACY	149 F	URBAN STRIKE	249 F
MERCS	129 F	CAPTAIN AMERICA	149 F		

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:

POWER GAMES 31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL A PAYER + 30 F DE FRAIS DE PORT		

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE ❑

CARTE BLEUE : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

C+ 05/95

DRAGON BALL Z

Cassettes vidéo SECAM en version française intégrale

Vol. 1	A la Poursuite de Garlic	129 F
Vol. 2	Le Robot des Glaces	129 F
Vol. 3	Le Combat Fratricide	129 F
Vol. 4	La Menace de Namec	129 F
Vol. 5	La Revanche de Cooler	129 F
Vol. 6	100.000 Guerriers...	129 F
Vol. 7	L'Offensive des Cyborgs	129 F
Vol. 8	Broly le Super Guerrier	129 F
NEWS • NEWS • NEWS • NEWS		
Vol. 9	Mercenaires de l'Espace	129 F
Vol. 10	Le Père de Son Goku	129 F
Vol. 11	L'histoire de Trunks	129 F
Vol. 12	Dragon Ball le film	129 F

PACK 2 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **250F**

PACK 4 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **480F**

PACK 6 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **650F**

PACK 8 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **880F**

PACK 10 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **1050F**

PACK 12 vol. au choix + 1 poster+ 1 figurine **1200F**

Figurines Super Battle Collection BANDAI

Vol 1 Vol 2 Vol 3 Vol 4 Vol 5

Vol 6 Vol 7 Vol 8 Vol 9 Vol 10

Vol 11 Vol 12 Vol 13 Vol 14

Vol 1	99 F
Vol 2	99 F
Vol 3	99 F
Vol 4	99 F
Vol 5	99 F
Vol 6	99 F
Vol 7	**79 F**
Vol 8	99 F
Vol 9	99 F
Vol 10	**170 F**
Vol 11	150 F
Vol 12	150 F
vol 13	150 F
Vol 14	150 F
Vol 15	**130 F**
Vol 16	**130 F**

NEW • NEW • NEW • NEW • NEW •

Cartes Jeux de roles MAGIC en français

MAGIC BOOSTER **17 F**

15 cartes à collectionner et à jouer

MAGIC STARTER **55 F**

Paquet de base

Cassettes vidéo original PAL

Le retour de Broly	149 F
Bio Broly	149 F
Street Fighter (Dessin animé)	149 F

2 CASSETTES au choix **259F**

3 CASSETTES **399F**

Figurines résines Full Color Battle Six Set Disponibles

150 F

Le set de 6 figurines

PACK DOMINION 2 cassettes **269 F**

PACK UROTSUKIDOJI 2 cassettes **269 F**

PACK CYBER CITY 2 cassettes **239 F**

PACK CYBER CITY 3 cassettes **339 F**

CASSETTES VIDEO SECAM en Version Française intégrale

Dominion Vol 1	149 F	Urotsukidoji Vol 2	149 F
Dominion Vol 2	149 F	Venus Wars	149 F
Cyber city Vol 1	129 F	Lamu	99 F
Cyber city Vol 2	129 F	Shurato	99 F
Cyber city Vol 3	129 F	Ken le Survivant	99 F
Urotsukidoji Vol 1	149 F		

Cassettes VIDEO SECAM Sous titrées Français

Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 1	165 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 2	135 F
Chronique de la Guerre de Lodoss Vol. 3	135 F
Chronique de la guerre de lodoss Vol 4	135 F
Ushio et Tora Vol. 1	110 F
Ushio et Tora Vol. 2	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 1	110 F
Mamono Hunter Yohko Vol. 2	110 F
Lemnear	135 F
Iria	135 F
Ranma 1/2 Vol. 1	145 F
Ranma 1/2 vol. 2	145 F
MAPS	145 F
Borgman 2058	145 F
Bubblegum Crisis	135 F
Slow step	135 F

PACK LODOSS 4 volumes **529F**

PACK YOHKO 2 volumes **200F**

PACK RANMA 1/2 2 volumes **279F**

PACK USHIO et TORA 2 volumes **200F**

AMICROPUCE

JEUX VIDEO A AMICROPRIX

TOURS
97, av. de Grammont
☎ 47 20 56 81

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
☎ 38 68 15 50

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation
Jeux neufs parmi les moins chers du marché
Ils sont réservés uniquement à la vente par correspondance

SUPER NINTENDO FRANÇAISE

Batman & Robin	**395 F**
Black Hawk	359 F
Bomberman 2	**365 F**
Donkey Kong	**445 F**
Dragon Ball Z 3 FR	**449 F**
Earthworm Jim	**395 F**
Fatal Fury Spoécial	**395 F**
Super Star Soccer	**395 F**
Jordan Adventure	369 F
Mickey Mania	249 F
Mortal Kombat 2	445 F
NBA Jam 2	**349 F**
NBA Live 95	**369 F**
NHL 95	369 F
Retour du Jedi	**395 F**
Le Roi Lion	**375 F**
Secret of Mana	**395 F**
Super Street Fighter	**469 F**
Street Racer	**369 F**
X-Men	**395 F**

MEGADRIVE FRANÇAISE

La Légende de Thor	420 F
Brutal	369 F
Bubsy	245 F
Earthworm Jim	**375 F**
Fifa 2	359 F
Flink	345 F
Mega Bomberman	**375 F**
Mickey Mania	249 F
Mister Nutz	345 F
Mortal Kombat 2	375 F
NBA JAM 2	**329F**
NBA Live 95	**375 F**
Pitfall	249 F
Probotector	369 F
Rock n'roll Racing	375 F
Le Roi Lion	**375 F**
Shining Force 2	**375 F**
Soleil (tout en français)	**375 F**

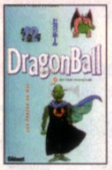
MEGA PROMOTION
NBA JAM 2

Super Nintendo
495 F
349 F

Megadrive
420 F
329 F

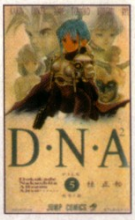
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

MANGAS FRANÇAIS



RANMA 1/2 6 vol.	**35 F** le vol.	AKIRA 12 vol.	**95 F** le vol.
DRAGON BALL 13 vol.	**35 F** le vol.	CRYING FREEMAN	**49 F** le vol.
SAILORMOON 2 vol.	**35 F** le vol.	DOMINION	**75 F** le vol.
ORION 2 vol.	**75 F** le vol.	VIDEO GIRL AÏ 6 vol.	**30 F** le vol.
STREET FIGHTER II 2 vol.	**45 F** le vol.	GUNNM	**35 F** le vol.
APPLESEED 3 vol.	**75 F** le vol.	DOCTEUR SLUMP	**36 F** le vol.
BLACK MAGIC	**75 F** le vol.		

MANGAS JAPONAIS



DRAGON BALL Z 40 vol.	**39 F** le vol.	SAILORMOON 9 vol.	**39 F** le vol.
KEN LE SURVIVANT	**39 F** le vol.	YUYU HAKUSHO	**39 F** le vol.
BASTARD 16 vol.	**39 F** le vol.	CAT'S EYE	**39 F** le vol.
3 X 3 EYES	**55 F** le vol.	ORANGE ROAD	**39 F** le vol.
CITY HUNTER 9 vol.	**39 F** le vol.	DNA 2 5 VOL.	**39 F** le vol.

ANIME COMICS JAPONAIS couleur
DRAGON BALL Z - 80 F le vol.

Vol. 1	KOURAT	*Vol. 9*	THALES
Vol. 2	METAL KOURAT	*Vol. 10*	DOCTEUR WILLOW
Vol. 3	BADDACK	*Vol. 11*	LE RETOUR DE BROLY
Vol. 4	LES CYBORGS	*Vol. 12*	GARLIC
Vol. 5	TRUNKS STORY	*Vol. 13*	BIO BROLY
Vol. 6	BROLY	*Vol. 14*	DRAGON BALL 1er Episode
Vol. 7	BOJACK	*Vol. 15*	DRAGON BALL 2em Episode
Vol. 8	SUPER NAMECK	*Vol. 16*	DRAGON BALL 3em Episode

Livraison le lendemain matin pour 10 F de port en plus

MANGAS JAPONAIS
interdit au - de 18 ans

ANGEL 7 vol.	*le vol.* **65 F**	**STREET FIGHTER II X**	**129 F**
FRANCE SHOIN 10 vol.	*le vol.* **55 F**	**SAILORMOON X**	**129 F**
FROG MEN 3 vol.	*le vol.* **55 F**	VISIONARY 9 vol.	*le vol.* **65 F**
JULIETTE 4 vol.	*le vol.* **55 F**	**ART BOOK EROTIQUE**	
KONAI SHASEI 5 vol.	*le vol.* **65 F**	COCKTAIL SOFT	**230 F**
LA BLUE GIRL	**110 F**	U JEUNE	**295 F**
OGENKI CLINIC 9 vol.	*le vol.* **65 F**	DO KYU SEI	**265 F**
Q & I 5 vol.	*le vol.* **65 F**		

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris
GRATUIT
Pour toute Commande Supérieure à **350 F**
MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
CARTES Etc...

Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Ville ..... Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire	
TOTAL A PAYER	

Signature des parents pour les mineurs

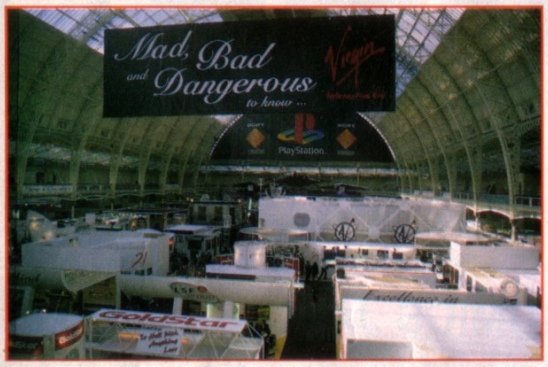
Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F
Chèque débités le jour de la livraison ☐Carte bancaire
Carte N° ..... Date expiration .....
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO entreprise dans la limite du stock disponible

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 3 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Salon ECTS 95

ECTS 95: VIVEMENT L'E3!



Well! Nous sommes revenus vivants d'Angleterre (malgré le porridge aux harengs et à la menthe). Nous étions allés faire un tour là-bas, Spy, Elvira et votre Banane de serviteur, pour vérifier si notre taylor était riche. Si, effectivement, il est toujours riche, l'ECTS – le salon qui réunit à Londres, deux fois par an, les professionnels du jeu vidéo –, lui, ne l'était pas! Enfin... seulement pour ceux qui n'ont pas l'habitude de regarder derrière les portes closes!

Cela commence maintenant à devenir une habitude: en janvier, au CES de Las Vegas, on n'avait déjà pas eu grand-chose à se mettre sous la dent. Même punition, même motif à l'ECTS: les éditeurs annonçaient une pléiade de nouveautés pour... le mois de mai, date à laquelle se tiendra le salon E3 aux Etats-Unis, et où seront dévoilées toutes les nouveautés pour la Saturn et pour la PS-X. En attendant, circulez, y avait rien à voir!

Enfin, rien... pas grand-chose, dirons-nous, et surtout en ce qui concerne les logiciels pour Super Nintendo et Megadrive! Les plus gros éditeurs présentaient bien quelques nouveautés, mais elles n'étaient pas systématiquement mises en valeur (en tout cas pas comme les jeux Playstation ou Saturn, dont nous n'avons récupéré que des photos...). Et on sentait bien que l'humeur n'était plus à la fête (pour cause de marché plutôt morose), mais à l'attente de ces nouvelles consoles.

Sega et Sony présentait officiellement leur nouvelle console 32 bits. Mais il s'agissait d'un pétard mouillé: tant Sony que Sega se contentaient de présenter des jeux déjà commercialisés, et il n'y avait aucune réelle surprise.

Pas très console...

Sony, petit dernier dans le monde des jeux vidéo, avait décidé de faire savoir haut et fort qu'il était rentré dans l'arène! Son stand était "kolossal", avec plusieurs dizaines de Playstation en démonstration et des enceintes géantes qui diffusaient de la techno à rendre aveugle un sourd! A côté, les stands des autres constructeurs (Atari, 3DO...) faisaient mesquin. Nintendo était carrément absent. Peur de la comparaison avec Sony, ou désintérêt de ce salon qui ne s'adressait pas au grand public? Mystère et boules de gomme... Sega avait un petit stand dans un coin, mais se rattrapait grâce à un service de navettes qui emmenait les visiteurs jusqu'à l'immeuble londonien de Sega, pour une présentation "dynamique" de la Saturn. Les choses avaient été faites en grand, et c'est un véritabe show, avec son et lumières, fumigènes et acteurs déguisés en Robotector-de-la-mort, qui était organisé.

... plutôt micro

Mais alors, s'il n'y avait pas grand-chose à voir sur consoles 16 bits et s'il était trop tôt pour les 32 bits, qu'y avait-il à voir (à part les jeunes et accortes hôtesses!)? Il y avait des tas de jeux vidéo sur ordinateurs PC. On va vous en parler de plus en plus car les éditeurs sont nombreux à annoncer leurs conversions sur les consoles 32 bits. Les deux meilleurs jeux PC du salon étaient d'ailleurs (cocorico!) français. Il s'agit de Heart of the Darkness, de Virgin, et de Project Morph, de Delphine. Consolation, donc, pour cet ECTS un peu décevant, la qualité des jeux PC des éditeurs européens qui vont être convertis sur les consoles nouvelle génération laisse présager l'arrivée de petites merveilles. Vivement l'E3!

Pendant qu'il y en a qui se bécotent (notez bien que c'est Elvira et Banana!), les autres travaillent...

Salon ECTS 95

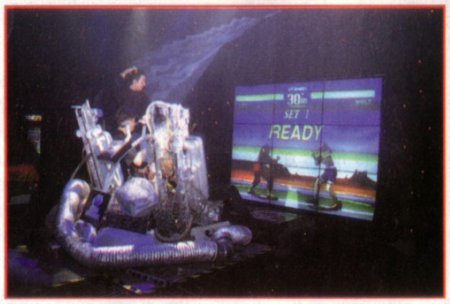
ET L'ULTRA 64 DANS TOUT ÇA?

Nintendo n'était pas présent lors de ce salon, mais quelques infos ont pu filtrer quant à la nouvelle console 64 bits du pépère Mario. On vous passe la liste d'éditeurs, qui s'allonge à vue d'œil (la "Dream Team", comme Nintendo aime à le dire...), et les sempiternels retards de sortie (aux dernières nouvelles, elle verrait le jour en mars 96), pour nous consacrer aux développements. De source sûre, Nintendo impose aux développeurs une exclusivité de deux ans pour tout produit qui sortira sur cette console. En clair, les éditeurs doivent choisir de développer pour les Playstation, Saturn, 3DO, Jaguar CD (...) ou bien de développer en exclusivité pour l'Ultra 64. Le dilemme est cruel... Quant à la présentation officielle de l'Ultra 64, promise lors de l'E3, à Los Angeles, elle semble repoussée. La bataille de Noël se passera entre Sony et Sega...

LA SATURN? ÇA TURLUPINE...

Mise en scène plutôt étrange pour la présentation de la Saturn à la presse et aux distributeurs. Les employés de Sega Europe s'étaient métamorphosés en guerriers futuristes et la Saturn était présentée comme leur dieu. A part ça, nous pouvions découvrir des jeux comme Daytona USA (vraie-fausse nouveauté: reportez-vous au test!) ou Peeble Beach Golf (vraie-vraie nouveauté) au milieu de Panzer Dragoon, Clockwork Knight et Virtua Fighter. Une démonstration de la Video CD de la bête était également organisée: les possibilités offertes par cette carte à intégrer dans la console sont tout bonnement surprenantes, avec zooms, effets spéciaux, ralentis, inversions d'images... Les options sont nombreuses et le CD-I a bien du souci à se faire. La sortie officielle de la Saturn en France a été annoncée pour septembre. Le prix n'a pas été communiqué.

La version européenne de la Saturn sera noire et les manettes bénéficieront d'un nouveau design plus ergonomique. Notons que les Saturn d'Hitachi et de JVC étaient également présentées.



Une présentation très "space" dans les locaux de Sega Europe...

SONY S'EMBALLE!

Le lancement de la Playstation représente pour Sony Japon le plus gros lancement de la décennie, le plus gros, peut-être, après celui du Walk-man. Vous vous doutez que la couverture médiatique risque d'être sans précédent, et, malgré cela, durant cet ECTS, la langue de bois était de rigueur. Le flou artistique était habilement entretenu par les pontes de chez Sony et la date de sortie officielle européenne ainsi que le prix, restent inconnus. Toutefois, il semble acquis que la console sortira au début de l'année scolaire (septembre/octobre) pour un prix avoisinant les 3 000 francs. Les jeux, eux, devraient coûter dans les 500 francs. En parlant de jeux, ceux présentés sur l'immense stand loué par Sony n'étaient autres que Starblade, Tekken, Motor Toon Grand Prix, Toh Shin Den et Ridge Racer: la nouveauté, pour nous, journalistes, et pour vous, lecteurs, n'était donc pas à l'honneur. Mais n'oublions pas que cette présentation était destinée aux distributeurs (d'ailleurs comblés...).

Sony n'a pas hésité à placer des bornes d'arcade à côté des jeux (Tekken et Ridge Racer).

ATARI SE REBELLE

Devant la concurrence de Sega et de Sony, avec leurs nouvelles consoles, Atari riposte en lançant son support CD et en annonçant une pléiade de titres pour le courant de l'année. On retrouve des jeux venus de tous horizons, mais aucun titre Sega n'est encore officiellement annoncé (souvenez-vous que Sega vient d'injecter 90 millions de dollars dans le capital d'Atari afin de régler divers différends et de bénéficier des licences de certains jeux Atari). La Jaguar CD va, quant à elle, bénéficier d'un support marketing imposant, et Sam Tramiel, PD-G d'Atari Europe, se dit convaincu que "chaque possesseur de Jaguar se munira d'un lecteur CD". Dans un futur proche, Atari devrait proposer un nouveau joypad pour la Jaguar (avec des boutons L et R ainsi que trois boutons supplémentaires) et, dans un avenir plus lointain, un modem très performant ainsi qu'un casque de réalité virtuelle (300 dollars).

La nouvelle manette pour la Jaguar.

PENDANT QUE LA 3DO S'ENLISE...

Aussi étonnant que cela puisse paraître, l'effet 3DO fut cette année comparable à un – passez-moi l'expression – pet de mouche. Très peu de nouveautés étaient présentées, et seule l'info selon laquelle Goldstar va commercialiser sa 3DO en version officielle française pouvait redonner des couleurs aux amoureux de la bête. Les ventes ne sont toujours pas au beau fixe, et les sempiternelles nouvelles versions du support se perdent au milieu des nouvelles versions des constructeurs. On ne sait plus qui est qui, qui fait quoi, et le consommateur s'y perd. Malgré tout, la 3DO continue son petit bonhomme de chemin, et la distribution des jeux et des supports est toujours assurée, en France, par quelques grossistes convaincus. La 3DO Bullfrog 64 bits ravivera peut-être l'éclat du blason de la 3DO Company.

Dossier réalisé par Elvira, Banana San et Spy. Photos: Spy.

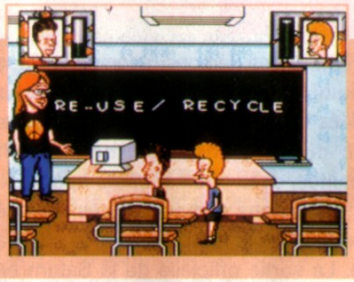
Salon ECTS 95

Les fans du genre vont être aux anges: les jeux de plates-formes dévoilés à l'occasion de l'ECTS étaient légion! Les adaptations de films, dessins animés, comics et BD sont de plus en plus nombreuses, avec des jeux comme Phantom 2040, Pinocchio, Speedy Gonzales (...) et, bien sûr, les héros de nos BD, dont Infogrames s'occupe activement: Spirou, Obélix et Tintin. L'impatience est à son comble avec un jeu comme Casper, qui nous montrera enfin ce que les 32 bits peuvent apporter de plus aux jeux de plates-formes.

MEGADRIVE

BEAVIS AND BUTT-HEAD

Les veinards de câblés les connaissent bien grâce à leur "show" sur MTV. Ils sont insupportables, grossiers et adulés par leurs fans. Ceux-ci les retrouveront, fidèles à eux-mêmes, dans ce jeu aux multiples énigmes. La logique et l'ingéniosité sont de rigueur. L'animation et les effets sonores créés par l'auteur, Mike Judge, sont identiques à ceux du show. Ames sensibles s'abstenir...



Beavis and Butt-Head, Viacom, printemps 95.

3DO

GEX

Un héros d'un genre nouveau fait son apparition avec Gex le lézard et sa voix digitalisée pleine d'humour. Emprisonné dans une dimension 3D regorgeant de mauvais films et d'ennemis variés, Gex a pour lui les avantages du reptile: il rampe, ses membres repoussent très vite et sa langue lui sert d'arme. Les Fireballs qu'il ramasse sur sa route lui serviront aussi dans la dizaine de niveaux de son environnement hostile. Enfin, sachez que les graphismes et les personnages ont été réalisés avec la même technique de modélisation que celle utilisée pour Donkey Kong sur SNIN.

Gex, Crystal Dynamics, avril 95.

SATURN

BUG

La Saturn commence à s'occuper des jeux de plates-formes et nous promet un Bug (a priori sans bug) qui exploitera ses capacités techniques. Se déplaçant sur plusieurs plans, le héros évolue dans un environnement 3D tout le long de ce jeu aux graphismes très colorés. La réflexion sera autant de mise que l'agilité.

L'originalité de Bug tient dans le fait que votre personnage (un insecte!) peut se déplacer sur le premier et le dernier plan. Le zoom est grandement mis à contribution.

Bug, Sega, fin 95.

SUPER NINTENDO, MEGADRIVE

OSCAR

Il swingue, il saute, il nage, il vole: son nom est Oscar et son monde grouille de niveaux secrets et de salles-bonus entrecoupés de séquences d'animation. Oscar visite des studios de cinéma et devient le héros de ses films favoris. L'occasion de multiples voyages dans le temps, et dans des niveaux aux graphismes enchanteurs.

Oscar, Flair, disponible.

SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, PLAYSTATION, SATURN

PHANTOM 2040

Le fantôme sort de son antre pour exploser Maximum Inc., qui veut contrôler le monde. Paraissant échappé d'un comics, notre fantôme, armé jusqu'aux dents (sept armes différentes, pas moins) et doté de pouvoirs d'attaque spéciaux, arrive sur les 32 bits pour sauver sa cité, Metropia, sur sept niveaux d'action non stop. Le jeu s'apparente à un beat-them-all traditionnel, et une phase de conduite d'"hypermoto" est prévue au programme. S'il avait une ombre, notre fantomatique héros tirerait probablement plus vite qu'elle.

Phantom 2040, Viacom, fin 95.

Salon ECTS 95

SUPER NINTENDO, MEGADRIVE

PINOCCHIO

La série des adaptations ludiques des productions Disney continue avec l'arrivée prochaine de Pinocchio sur nos 16 bits. C'est Virgin qui, comme d'habitude, s'y colle (souvenez-vous d'Aladdin, de Jungle Book et du Roi Lion). Encore une fois, toutes les animations ont été travaillées avec une équipe Disney pour donner un jeu fidèle au film tant dans l'esprit que dans les graphismes. De bois, la marionnette deviendra un vrai petit garçon. On retrouve évidemment Jimmy, le cricket, aux côtés de son turbulent élève.

Le renard sera là pour emmener Pinocchio sur l'île enchantée.

Pinocchio, Virgin, septembre 95.

SUPER NINTENDO

SPEEDY GONZALES

Comme dans la version MD, Speedy part sauver sa douce des griffes du gang des Chats Bandits. D'un bateau pirate à un vaisseau spatial en passant par les contrées désertiques de son pays, la souris très speed et très rusée doit déjouer de nombreux pièges et se nourrir de fromage pour augmenter sa force.

Speedy Gonzales, Sunsoft, disponible.

MEGADRIVE

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Après avoir investi la SNIN, la trilogie ludique d'Indy arrive sur MD dans une version identique. Vingt-huit niveaux divisés en trois quêtes vous font revivre ses aventures dans le Temple maudit, à la recherche de l'Arche perdue et du Graal. Maniant le fouet comme personne, Indiana évolue dans des niveaux fidèles au déroulement de ses films, avec des courses en 3D sur une luge, dans un wagonnet ou au volant d'un avion.

Malgré l'absence de Mode 7 sur MD, les effets sont bien rendus.

Indiana Jones Greatest Adventures, US Gold, juin 95.

SUPER NINTENDO

PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY

C'est au tour de Porky Pig de sortir des dessins animés de la Warner Bros pour apparaître dans un jeu à la météo changeante à chaque partie! Qu'il neige, qu'il vente ou que le soleil luise, le petit cochon traverse six mondes bourrés de pièges, de fantômes et de monstres. Des vacances aventureuses qui ne sont pas de tout repos.

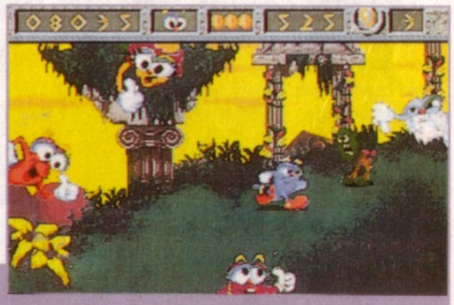
Porky Pig's Haunted Holiday, Sunsoft, été 95.

Porky sous la neige.

SUPER NINTENDO, MEGADRIVE

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPICS RINGS

La mascotte des jeux Olympiques d'Atlanta 96, alias Izzy, veut entrer à part entière dans les épreuves sportives. Pour récolter les cinq anneaux olympiques, Izzy tire à l'arc, lance le javelot et pratique l'escrime (...) en se transformant. Sept métamorphoses au cours du jeu et des Bonus Stage à la fin de chaque niveau qui demandent autant d'adresse que de réflexion.



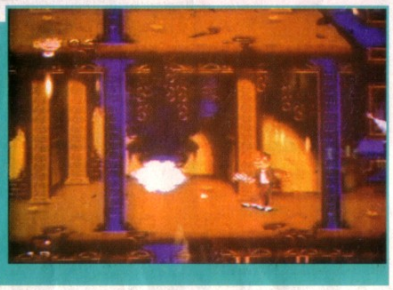
Izzy's Quest for the Olympics Rings, US Gold, juin 95.

Salon ECTS 95

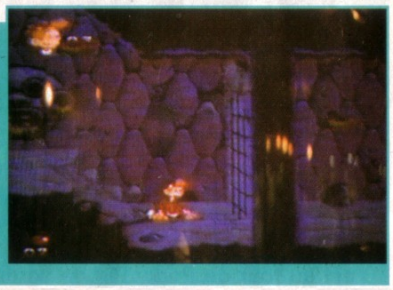
MEGADRIVE

SPIROU

Le comte de Champignac a été enlevé par Cyanure, et Spirou, accompagné de Spip, part à sa recherche. Le jeu est divisé en deux parties distinctes avec une phase de plates-formes dans les rues de New York, le métro, un magasin de jouets, et un niveau de shoot'em up aérien avant que nos héros ne sombrent en Palombie, pays de jungle et de marécages. Les actions sont variées: Spirou grimpe, plonge, glisse mais il utilise aussi des objets dans des scènes de réflexion. L'esprit de la BD est conservé.



Spirou, Infogrames, juin 95.



Le personnage de Spirou est représenté par plus de 300 phases d'animation.

32X

BLACKHAWK

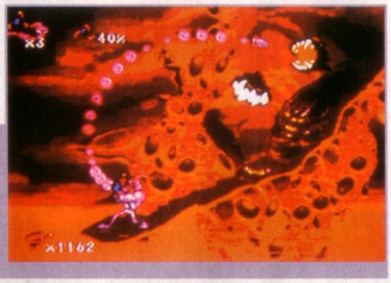
Des effets sonores dignes de la 32X et le réalisme accru de l'animation sont les plus gros atouts de ce jeu déjà sorti sur SNIN en décembre dernier. Très influencé par Flashback et Prince of Persia, le héros, Kyle, doit résoudre des énigmes pour avancer dans les douze niveaux du jeu. Il actionne des interrupteurs, trouve des clefs, lance des bombes... Son but est d'anéantir les forces ennemies de Sarlac et, surtout, de se creuser la cervelle...

Blackhawk, Interplay, été 95.

MEGA CD

EARTHWORM JIM - SPECIAL EDITION

Earthworm Jim, le célèbre ver de terre, fait peau neuve dans cette version MCD avec une nouvelle arme, un monde inédit et son boss, Big Bruty, des niveaux supplémentaires, un système de mots de passe et de nouvelles animations graphiques! Une édition spéciale qui mérite bien son nom.



Eartworm Jim, Interplay, disponible.

GAME BOY, SUPER NINTENDO

ASTÉRIX ET OBÉLIX

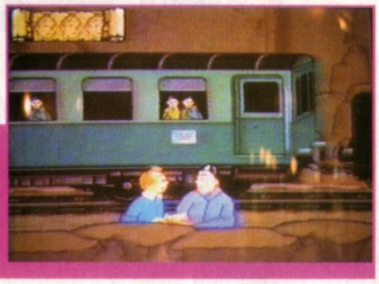
Incarnez soit Astérix, soit Obélix (soit les deux en mode 2 joueurs sur SNIN), et rapportez à César un souvenir de chacun des pays que nos irréductibles Gaulois traversent. Basé sur plusieurs albums de la BD, le jeu offre des phases de combat humoristiques, 25 tableaux différents sur SNIN (22 sur GB) et des séquences originales comme une corrida en Espagne ou un match de rugby de l'autre côté de la Manche. Vu la longueur du jeu, le système de mots de passe n'est pas inutile.

Astérix et Obélix, Infogrames, juin 95.

MEGADRIVE, SUPER NINTENDO

TINTIN AU TIBET

Pour la première adaptation de Tintin sur consoles, Infogrames a choisi l'album "Tintin au Tibet". Tintin est sur les traces du Yeti dans un jeu de plates-formes/aventure fidèle à la BD du même nom. Le jeune reporter évolue sur plusieurs plans avec des effets de profondeur bien rendus, par exemple quand il passe derrière un train qui roule à grande vitesse.

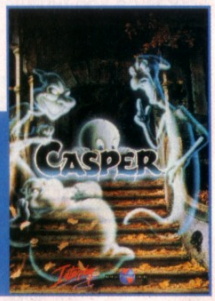


Tintin au Tibet, Infogrames, septembre 95.

32X, SATURN, PLAYSTATION, 3DO

CASPER

Le prochain film de Steven Spielberg met en scène Casper le gentil fantôme et des acteurs connus comme Christina Ricci (la fillette de la famille Addams) et Bill Pullman. Les démêlés du père et de sa fille avec les fantômes du manoir sont retranscrits dans un jeu qui, on l'espère, bénéficiera de quelques-uns des effets spéciaux du film. Affaire à suivre...



Casper, Interplay, automne 95.

ET AUSSI...

Zorro le vengeur masqué est attendu sur MD et SNIN début 96 (US Gold) - STOP - Le fameux Rayman, qui s'avère très jouable, arrive enfin en juin sur Jaguar (Ubi Soft) - STOP - Gunners Heaven mettra en scène deux héros fins tireurs et gros bastonneurs sur PS-X à l'automne prochain (SCE) - STOP - Batman et Robin, toujours fidèles aux comics, arrivent sur MD cet été avec un mode 2 joueurs simultanément (Sega) - STOP - Comix Zone a l'esprit très comics avec un perso qui se balade d'image de BD en image de BD sur la MD (Sega) - STOP - Knuckles Chaotix (nom anglais) toujours aussi speed sur 32X (Sega) et Clockwork Knight 2 déjà prévu sur Saturn.

Batman & Robin, Sega, été 95.

Comix Zone, Sega, été 95.

HEART OF DARKNESS

Salon ECTS 95

L'ECTS était l'occasion d'en savoir enfin un peu plus sur Heart of Darkness, le jeu tant attendu d'Amazing studio. Depuis trois ans, le projet était entouré de mystère et les informations distillées au compte-gouttes... Le voile a été soulevé sur le stand spatial de Virgin, l'éditeur du jeu, avec une démo d'Heart of Darkness réservée aux privilégiés qui disposaient d'invitations! L'occasion de découvrir ce qui sera certainement l'un des plus beaux jeux PC CD-Rom de l'année 1995, et bientôt l'une des plus belles conversions sur Saturn.

Remarquez que les décors sont entièrement réalisés en images de synthèse.

L'aventure commence quand Andy, un petit garçon bricoleur, voit son chien Whisky aspiré par les ténèbres lors d'une éclipse solaire. Notre jeune héros, pour sauver son compagnon, devra surmonter les terreurs de l'enfance, comme la peur du noir. Le scénario de base, quoique agrémenté de nombreux rebondissements humoristiques, est donc plutôt classique. Mais au chapitre des techniques utilisées, il en va tout autrement! Le personnage principal est doté à lui seul de 1 400 phases d'animation pour une seule direction, et tous les graphismes de son aventure sont en 3D tant dans le jeu (les décors sont précalculés en images de synthèse) que lors des séquences cinématiques qui relancent le scénario et donnent au joueur de précieux conseils. Heart of Darkness est vraiment un jeu d'un genre inédit, très proche du cinéma, avec la rapidité et le rythme des grands films d'aventure US, comme "Indiana Jones" ou "La Guerre des étoiles", et des personnages qui semblent directement issus d'un dessin animé haut de gamme. A projet ambitieux, gros budget: pas loin de 9 millions de francs ont été investis dans cette production!

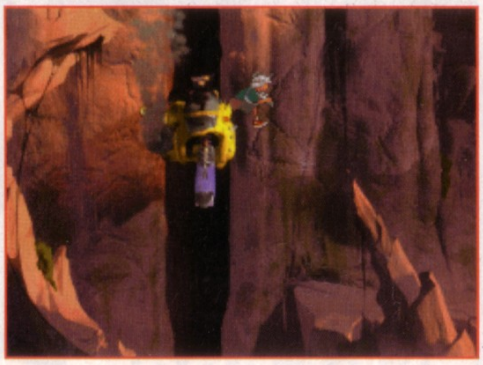
Agrippé à une liane, Andy évite les serpents de la forêt.

Muni de son fusil laser, Andy éradique les ennemis alentour. Sachez que les animations de ces personnages sont nombreuses.

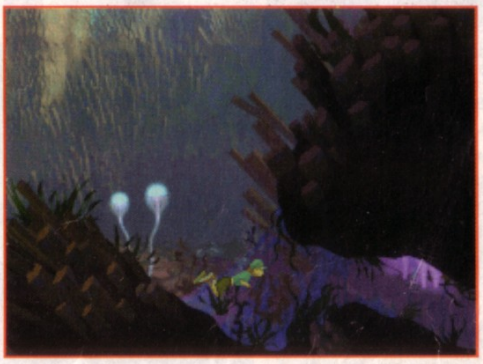
ÉRIC CHAHI SE CONFIE...

Amazing Studio est une société de développement française, qui compte dans ses rangs des gens comme Frédéric Savoir ou encore Eric Chahi. Vous savez, ce même Chahi qui a programmé Another World à l'âge de 24 ans. Autour de lui, une équipe d'une douzaine de personnes (dont beaucoup ont travaillé sur Flashback) qui a œuvré en symbiose – mais sans répit! – pour réaliser ce chef-d'œuvre. Eric Chahi a bien voulu nous parler de leur "bébé" ludique, Heart of Darkness. Propos en vrac.

"Le projet a démarré il y a trois ans, par l'ébauche d'un scénario que nous avions imaginé avec Frédéric Savoir [le programmeur de la version MD de Flashback, NDLR]. Très vite, toute l'équipe constituée s'est donnée à fond dans le projet pour faire d'Heart of Darkness un jeu sans précédent, un jeu qui se rapproche le plus possible du cinéma, tant dans la mise en scène que dans les émotions créées. En tout, il y a une demi-heure de séquences cinématiques qui donnent toutes les informations nécéssaires pour la bonne poursuite du jeu. Par ailleurs, tous les protagonistes ont une personnalité propre, avec des animations variées, et les ennemis réagissent différemment selon les actions du joueur. Au final, Heart of Darkness est trois fois plus grand qu'Another World (pas loin de 250 écrans de jeu...) et nous travaillons énormément sur sa jouabilité. Par exemple, toutes les phases intermédiaires d'un même mouvement sont travaillées pour pouvoir passer directement d'un mouvement à l'autre, même au milieu d'une action déjà engagée, ce qui n'était pas le cas dans Another World ni dans Flashback."



Andy arrive dans le monde du maître des Ténèbres: le jeu commence et vous devez vite sauter sur la terre ferme avant que le vaisseau n'explose.



Tout comme dans Another World, votre personnage évoluera sous l'eau pour se sortir des griffes de ses ennemis.

Salon ECTS 95

Oyez! oyez! braves gens. Oyez l'aventure de ces trois reporters partis combattre démons sans nom, gargouilles en vadrouille et immortels dragons pour vous ramener les inestimables trésors du royaume des PC. Ces trois aventuriers vous proposent de découvrir les plus belles productions de l'univers vidéoludique. Productions converties sur des supports tels que la Playstation, la Jaguar CD, la Saturn, ou encore la 3DO. Réjouissez-vous, braves gens, l'aventure, qui débute sur la route du PC, prend le chemin de la console...

PLAYSTATION

DISCWORLD

Quand un jeu réunit avec autant de brio le système de jeu et les graphismes d'un certain Monkey Island alliés à l'humour débridé de Day of the Tentacle, c'est que des esprits brillants se sont attelés à la tâche. Ici, c'est Terry Pratchett (auteur de nombreux romans d'héroic-fantasy) qui s'y est collé. Au final, on obtient un jeu explosif où la magie et la fantaisie tiennent une large place. Psygnosis s'occupe actuellement de la conversion du PC vers la Playstation.

Discworld, Psygnosis, fin 95.

PLAYSTATION

LANDS OF LORE II

Nous ne sommes encore sûrs de rien, mais la rumeur le dit, une adaptation de Lands of Lore sur Playstation devrait voir le jour. Comment résister alors au plaisir de vous montrer une photo d'un jeu qui est entré dans la légende avant même d'être sorti? Le principe de jeu le rapproche de Doom (vous voyez l'action par les yeux du personnage) mais "l'habillage" est tout à fait différent: Lands of Lore II est en effet entièrement réalisé en images de synthèse sous Silicon Graphics. Le jeu, qui sortira en décembre sur PC, ne sera donc adapté que beaucoup plus tard.

Lands of Lore II, Virgin, date de sortie non communiquée.

SATURN, PLAYSTATION, 3DO, CD-I

THE DEADALUS ENCOUNTER

Aventure, action et science-fiction ont été mixés pour cette production holywoodienne: dans un mélange d'images de synthèse et d'acteurs filmés, le jeu vous propose de résoudre une série d'énigmes en vue de sortir d'un vaisseau spatial ennemi. Selon les actions du joueur, les développements de l'intrigue et le dénouement varient. Tia Carrere ("True Lies", "Wayne's World 1 et 2"...) incarne l'héroïne, Ari, et Christian Bocher tient le rôle de Zack. Dans le rôle de Casey, vous devrez les sortir de ce sale pétrin.

The Deadalus Encounter, Virgin, septembre 95.

PLAYSTATION, SATURN

SWAGMAN

Swagman est un projet des plus intrigants. Largement inspiré de l'univers du livre de Stephen King et Peter Straüb, "Le Talisman", il vous invite à vivre les pires de vos cauchemars. Le Swagman (littéralement un clochard, ou une espèce de voleur) fait ici office de croque-mitaine dont vous aurez à éviter les assauts répétés. Vous vous baladerez donc dans vos rêves en n'ayant de cesse de trouver un moyen d'en sortir, et pourrez de temps à autre retourner dans "les territoires" (l'univers parallèle décrit dans "Le Talisman") pour vous ressourcer. Les décors ont été réalisés sous Silicon Graphics et l'aventure promet d'être horriblement captivante.

Swagman, Core Design, Noël 1995.

Salon ECTS 95

3DO

KINGDOM: THE FAR REACHES

Mi-dessin animé interactif, mi-jeu d'aventure, Kingdom: The Far Reaches va enchanter les amateurs d'heroic-fantasy. Le jeune héros, descendant d'une lignée royale, doit récupérer les cinq morceaux d'un talisman qui régule l'équilibre des forces terrestres. Son périple sera parsemé d'embûches en tout genre, et, gage de qualité, les différents dessins animés qui composent la majeure partie du jeu ont été réalisés par des anciens des studios de Dysney.

Kingdom: The Far Reaches, Interplay, été 95.

3DO

HELL

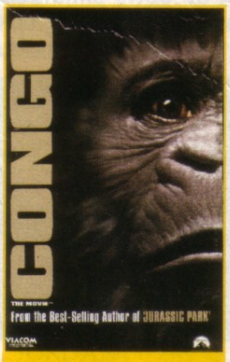
Il est de notoriété publique que les équipes de développement de Take 2 abritent les scénaristes les plus talentueux. Les histoires sont toujours étonnamment bien ficelées, les investigations sont nombreuses et le scénario est riche en rebondissements de toute sorte. Avec Hell, vous allez pénétrer dans un univers très malsain – le jeu est d'ailleurs interdit au moins de 18 ans. L'expérience laissera sans aucun doute des traces, et Dennis Hooper ainsi que Grace Jones (les deux héros du jeu...) savent de quoi nous voulons parler.

Hell, Gametek, mai-juin 95.

MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, PLAYSTATION, SATURN

CONGO

L'adaptation d'un film en jeu vidéo est devenu monnaie courante, tant les recettes engendrées par de tels procédés sont substantielles. Avec "Congo", Viacom a acquis la licence d'un film tiré d'un livre de Michael Crichton, l'auteur de "Jurassic Park". L'action se déroule en Afrique, au plus profond de la jungle, où la nature a conservé tous ses droits. On ne sait malheureusement pas grand-chose du jeu, sauf que vous verrez l'action au travers des yeux du héros et que les décors sont entièrement réalisés en 3D.



Congo, Viacom, début 1996.

ET AUSSI...

Psygnosis nous prépare l'adaptation du nouveau film des réalisateurs de "Delicatessen" (Caro et Jeunet) sur Playstation, "La Cité des enfants perdus". Le jeu est, bien entendu, supervisé par l'un des réalisateurs - STOP - Sur le front d'Ocean, la vague des nouvelles consoles se fait rudement sentir mais on ne sait pas encore si "Mission Impossible" (le nouveau film, avec Tom Cruise) et "Waterworld" (avec Kevin Costner) tourneront sur Ultra 64, Saturn, ou Playstation - STOP - Le jaguar CD se dote de l'adaptation de la série TV "Highlander", le jeu tiendra sur trois CD (vendus indépendamment) et se présentera à la manière d'un Doom.

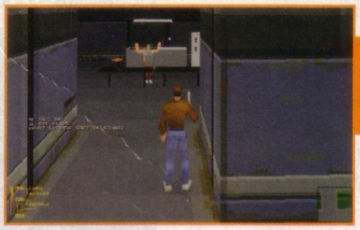
PLAYSTATION, SATURN

CROSS FIRE (TITRE NON DÉFINITIF)

Conçu à l'origine pour PC CD-Rom, Cross Fire est la suite (non officielle!) de Flashback. Cocktail d'action et d'aventure divinement dosé, le jeu propose aux joueurs un mode de visualisation peu commun: l'action est suivie par différentes caméras mobiles (pas comme dans Alone in the Dark, où les caméras sont fixes) qui entrent en action en fonction de votre position. Au final, on obtient un jeu en 3D où tout est calculé en temps réel. L'aventure commence à la fin de Flashback: Conrad a détruit le synthétiseur de Morph. Cinquante ans ont passé (durée de la cryogénisation nécessaire pour son retour sur Terre) et Conrad se rend compte que les Morph, qui n'ont pas été totalement exterminés, ont pris le contrôle de la Terre. Prisonnier, il devra s'échapper et, au passage, détruire à nouveau le synthétiseur. Il lui faudra résoudre de nombreuses énigmes pour éviter les pièges qui lui sont tendus, mais aussi user et abuser d'armes diverses (grenades, fusils...). Delphine Software a engagé plus de un million et demi de dollars dans ce projet, et Paul Cuisset (créateur de Flashback) et son équipe ont fait un boulot stupéfiant. Le jeu devrait être converti sur Saturn et Playstation avant la fin de l'année.

Votre personnage bénéficie, comme dans Flashback, d'une animation surprenante. Il peut courir, sauter, se déplacer latéralement, se baisser...

Le bouclier est un objet indispensable: le recharger sera donc une question de vie ou de mort.



Voici le personnage qui vous a expliqué comment sortir de votre cellule et vous a fourni votre arme. Alors, on fait ami?

Dans la troisième pièce du jeu, il vous faut résoudre une énigme: comment ouvrir ce passage alors qu'un robot bloque le second?

Le système de tir est bien pensé: vous pourrez choisir deux angles de vue. Un bip sonore, qui va s'intensifiant, vous indique que vous avez l'ennemi en joue. Le rond au milieu correspond à un radar.

Le genre mêle action et réflexion, et croyez-moi, certaines énigmes sont plutôt coton.

Salon ECTS 95

Les amateurs de simulation sont plus souvent branchés micro que console. Le support s'y prête, paraît-il, mieux. Pourtant, les éditeurs lancent quelques titres alléchants, surtout pour les pros du manche à balai puisque déboulent Comanche, VR Stalker, Star Fleet Academy ou encore le puissant Descent. Côté war-games, les amateurs n'auront que Panzer General à se mettre sous la dent. Les plus speed tâteront du flipper et les adeptes d'originalité se transformeront en flaques radio-actives... Un choix limité en nombre sur l'ECTS, mais varié en genres.

SUPER NINTENDO

COMANCHE

Fan de simulation de vol, Comanche, bien connu des "microïstes", va vous installer aux commandes d'un hélicoptère de guerre. A un ou deux joueurs, vous pilotez un RAH-66 à la technologie de pointe pour accomplir trente nouvelles missions spécialement créées pour la version SNIN. Le Super-FX permet de bénéficier de graphismes en 3D.

Comanche, Novalogic, juillet 95.

MEGADRIVE

THE OOZE

Il s'agit, comme le répète Spy, d'une simulation de flaques radio-actives! Humain métamorphosé en flaque, votre mission consiste à avancer en évitant les pièges et les ennemis qui barrent votre route. La flaque que vous êtes grossit en avalant les ennemis, mais diminue sous l'impact des balles. Une certaine quantité de neurones, ainsi que les interconnexions adéquates, vous seront indispensables. Un jeu très étrange, "innovant" selon Sega. Il est vrai qu'on a rarement l'occasion d'incarner une flaque, et encore moins une flaque radio-active...

The Ooze, Sega, été 95.

3DO

VR STALKER

Vous voici aux commandes de différents vaisseaux massifs et puissamment armés, au cœur d'une gigantesque bataille aérienne qui se déroule au-dessus des Etats-Unis. Toutes les qualités d'un pilote émérite sont requises pour prendre place dans les cockpits virtuels de cette simulation guerrière spécialement retravaillée – tant les graphismes que la jouabilité – pour la version européenne du jeu.

VR Stalker, Crystal Dynamics, disponible.

JAGUAR

PINBALL FANTASIES

Quatre flippers différents sont proposés dans une simulation au parfum de bar à domicile. Un souci de réalisme et une bonne fluidité accompagnent des graphismes recolorés, dans une gamme de 32 000 teintes, pour la Jaguar! Pinball Fantasies, un titre désormais classique, continue ainsi sa tournée des supports.

Pinball Fantasies, 21st Century, mai 95.

SUPER NINTENDO

STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY
THE BRIDGE SIMULATOR

Il s'agit toujours d'une simulation aérienne avec des graphismes en 3D et la possibilité de piloter trois vaisseaux de l'académie Star Trek aux caractéristiques différentes. Des séquences cinématiques entrecoupent les trente missions du jeu axées sur la recherche scientifique, la diplomatie et les batailles. A vous de monter petit à petit en grade grâce à vos victoires.

Star Trek Star Fleet Academy, Interplay, disponible.

Alors Jim, tu me laisses piloter l'Enterprise?

Salon ECTS 95

PLAYSTATION, SATURN

DESCENT

Aucune restriction dans vos actions ni vos déplacements avec Descent: le vaisseau spatial que vous dirigez dans les trente niveaux du jeu évolue dans des labyrinthes en 3D pleine, comme dans Doom, mais sans effets d'apesanteur. Libre à vous de déplacer votre vaisseau sur 360° verticalement et horizontalement. La prise en main donne le vertige! Sur PS-X, grâce au câble de connexion, vous pourrez jouer en mode Multiplayer.

Descent, Interplay, fin 95.

Chacun des niveaux bénéficie d'un mapping de texture en temps réel.

3DO

PANZER GENERAL

Si vous êtes mégalo ou que la Seconde Guerre mondiale vous intéresse, ce wargame vous plaira. Face aux trente-cinq scénarios du jeu, la stratégie est de rigueur pour monter en grade au sein de l'armée allemande puis conquérir la France, la Suède, l'Afrique du Nord (...), à moins d'opter pour un des scénarios sans lien avec les deux forces en présence. L'armement est à la hauteur de l'objectif avec trois cent cinquante unités de combat, des tanks Tiger aux forteresses volantes B-17.

Panzer General, Interplay, disponible.

3DO

FLYING NIGHTMARES

Des graphismes en 3D mappée, utilisant au maximum les capacités de cette console spécialisée 3D, constituent les décors de cette simulation aérienne. Aux commandes de trois Wings différents et armés jusqu'aux dents, vous devrez envoyer vos ennemis au septième ciel. Vous disposerez des vues multiples du cockpit et de différents angles de visualisation extérieure.

Flying Nightmares, Domark, disponible.

PLAYSTATION

PSYCHO PINBALL

Cette simulation de flipper à l'animation très fluide compile les genres. En effet, la balle peut vous faire entrer dans des phases de plates-formes le temps de recueillir des bonus, comme la poursuite sur un train en marche dans le flipper Wild West. Sont proposés également un flipper au décor sous-marin, The abyss, un autre destiné aux apprentis sorciers, Trick or Treat, et le flipper principal, le Psycho, dont les passages secrets mènent aux trois autres flippers du jeu! Sur PS-X, ça promet de tilter pas mal.

Psycho Pinball, Codemasters, février 96.

PLAYSTATION

G-POLICE

Reprenant le principe de Metal Head sur 32X, le joueur conduit un énorme battle-tech vadrouillant dans une cité. Le héros enquête sur la disparition de sa sœur et s'est enrôlé dans la G-Police pour recueillir tous les indices possibles. Tout le jeu est réalisé en 3D temps réel et la ville est représentée de manière très réaliste avec des centres commerciaux, un aéroport, un port, des stades... Un côté aventure se mêle à la simulation de combat.

G-Police, Psygnosis, début 96.

PLAYSTATION

KRAZY IVAN

Il s'agit d'un battle-tech où le personnage est placé aux commandes d'un droïde massif puissamment armé. Le but est de latter tous les autres robots du coin. Ivan le fou se retrouve planté en plein désert sibérien pour son premier jour de boulot! Frigorifié, il a à ses pieds son équipement blindé pour affronter le champ de force alien, puis les hordes d'aliens eux-mêmes! Il doit détruire les extraterrestres avec son arsenal et sauver les humains rencontrés. Outre la rage de vaincre, Ivan devra aussi trouver quelques grains de sagesse au fond de sa folie et user de stratégies adéquates afin d'éviter les nombreux pièges.

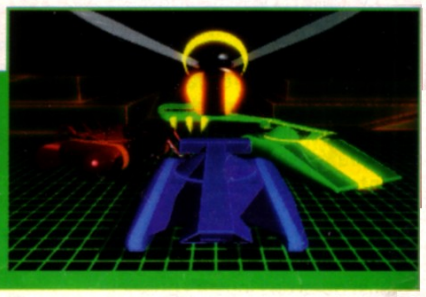
Krazy Ivan, Psygnosis, octobre 95.

Vous êtes aux commandes d'un battle-tech.

PLAYSTATION

ASSAULT RIGS

Dans la lignée de T-Mek (Time Warner) et de Cyber Sled (Namco), Assault Rigs est un jeu qui place le joueur aux commandes d'une machine futuriste dans une arène de combat. L'objectif est de détruire l'adversaire en usant des capacités de son véhicule et en récupérant les bonus placés dans l'arène. Le mode 2 joueurs n'est pas encore annoncé.



Assault Rigs, Psygnosis, fin 95.

Salon ECTS 95

Vous n'êtes pas sans savoir que la simulation sportive est la vache à lait du marché du jeu vidéo américain. En Europe, les résultats sont... corrects, et ce constat pousse les éditeurs à nous fournir à un rythme soutenu réactualisations et produits originaux. L'ECTS était cette année l'occasion d'avoir un aperçu, toutes consoles confondues, de cette production plutôt dense. Les nouvelles consoles sont, bien entendu, à l'honneur, et c'est Daytona USA, sur Saturn qui, à notre humble avis prend la pole position.

SATURN

VIRTUA RACING

Ce n'est pas Sega qui s'est occupé de développer la version Saturn de Virtua Racing, mais bien la branche de développement de Time Warner Interactive. Au menu, on decouvre cinq véhicules "customisables", dix circuits (que vous pourrez survoler avant chaque course), et trois modes de jeu différents (le Practice pour vous entraîner, l'Arcade pour le VR original, et le Grand prix pour diriger quinze écuries sur une saison complète au volant de votre bolide). La vitesse d'animation est assez surprenante et les décors particulièrement travaillés.

Virtua Racing, Time Warner, septembre.

SATURN

DAYTONA USA

Une surprise, que dis-je, un événement que la présentation de Daytona USA sur Saturn. Personne ne l'attendait, et il était pourtant là. On y retrouvait les quatre voitures principales, les trois circuits (qui, une fois finis, se reprennent à l'envers) ainsi que les quatre vues sélectionnables. Les décors sont assez pixélisés, l'affichage très "clippé", mais le fun et la jouabilité sont au rendez-vous. Jetez un œil sur le test pour plus de précision.

Daytona USA, Sega AM 2, disponible.

32X, 3DO

BC RACERS

BC Racers, Core Design, juin 95.

La comparaison avec Mario Kart sera inévitable, car le pseudo-Mode 7 exploité pour cette course "préhystérique" est très proche de celui mis en œuvre sur SNIN. Vous pourrez jouer à deux simultanément (l'écran est divisé en deux), choisir votre angle de vue (à la manière de Virtua Racing) et les courses risquent d'être assez tordues puisque vos personnages (tirés de Chuck Rock, bien évidemment...) pourront frapper leurs adversaires.

MEGADRIVE, PLAYSTATION

Pete Sampras Tennis 96, Codemasters, juin 95 (MD), mai 96 (PS-X).

PETE SAMPRAS TENNIS 96

Devant le succès rencontré par la première mouture de Pete Sampras, Codemasters s'est décidé à nous sortir la suite de ses pérégrinations, sous le nom de Pete Sampras 96. La version a été considérablement retravaillée puisque vous aurez à présent à votre disposition de nouveaux coups (smashes en extension, super-service et coups spéciaux cachés), et pourrez bénéficier d'un Coaching System, qui vous indiquera comment un coup aurait pu être optimisé, ou vous délecter de graphismes plus précis, de séquences d'animation bien plus nombreuses et d'angles de vue différents.

SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 32X

FEVER PITCH SOCCER

Alliant la rapidité du jeu Eric Cantona aux angles de vue proposés dans un FIFA Soccer, Fever Pitch Soccer consacre la majeure partie de ses 16 méga aux délires les plus débridés. Ainsi, lors du mode Championnat, vous pourrez récupérer au fil des rencontres des stars du stade aux capacités spéciales (tir en boulet de canon, tir incurvé...), ou bien assister à de véritables petites gué-guerres entre les joueurs sur la pelouse. Pas simple, le mode Championnat...

Fever Pitch Soccer, US Gold, juin (MD, SNIN), août 95 (32X).

PLAYSTATION, SATURN, 32X

THE SCOTTISH OPEN: VIRTUAL GOLF

Bénéficiant d'un environnement en 3D calculée en temps réel, ce Virtual Golf risque de détrôner le jeu de golf de Sega actuellement disponible sur la 32X. Vous pourrez fouler les pelouses de quatre parcours de dix-huit trous, dont le très célèbre parcours de Carnoustie (où va se dérouler l'Open de golf en 95). Les options sont assez traditionnelles et la sauvegarde des statistiques des joueurs possible.

The Scottish Open: Virtual Golf, Core Design, juin 95 pour la 32X.

Salon ECTS 95

PLAYSTATION

WIPE OUT

Une nouveauté de taille pour la Playstation s'annonce sous les traits de cette course futuriste du nom de Wipe Out. Psygnosis est à l'origine du projet et seules deux photos ont filtré de leur laboratoire. Il semblerait qu'une version 2 joueurs soit en préparation, mais qui fonctionnerait avec un câble de connexion entre deux PS-X. On vous tient informé.

Wipe Out, Playstation, décembre 95.

Aussi rapide que Ridge Racer, voire plus belle, cette course de vaisseaux spatiaux risque d'étonner à plus d'un titre.

PLAYSTATION

DEMOLISH'EM DERBY

On ne sait pas grand-chose de ce nouveau jeu de Psygnosis, si ce n'est qu'il doit tourner sur Playstation, que c'est une course de stock-cars assez violente, et que Daytona USA a du souci à se faire.

La liste des pièces du véhicule affichée en bas à droite (porte, capot...) laisse supposer que vous allez vous faire rentrer dedans à tous les étages...

Demolish' em Derby, Psygnosis, novembre 95.

3DO

SLAM'N JAM

A n'en pas douter, cette simulation de basket sur 3DO risque de rapidement reléguer au rang d'antiquité toutes les simulations parues à ce jour. Il n'y a qu'à voir la taille des sprites lors des matchs endiablés ou la précision des graphismes. Vous ne pouvez malheureusement pas encore le constater par vous-même, mais la maniabilité est à la hauteur et l'ambiance sonore va faire agréablement vibrer vos oreilles. Notons que les divers angles de caméra sont bien choisis. Enfin, et c'est peut-être l'essentiel quand il s'agit d'une simulation, on se croit vraiment sur le terrain. Dunkez-vous bien.

Slam'n Jam, Crystal Dynamics, mai 95.

SATURN

PEEBLE BEACH GOLF

La Saturn se dote, avec cette version de Peeble Beach Golf, de l'une des plus belles simulations de sport disponibles à ce jour. L'animation des golfeurs est particulièrement réaliste, et pour cause! De vrais joueurs de golf ont été filmés puis leurs mouvements digitalisés. La maniabilité est exemplaire, et les images de la caméra qui suit la balle lors du lancer sont impressionnantes... Ce jeu ne devrait pas tarder à être disponible en import.

Peeble Beach Golf, Sega, septembre 95.

SUPER NINTENDO

HOOKED

Les simulations de golf sur SNIN ne sont pas légion, et celle-ci ne sera pas de trop pour contenter les passionnés de ce sport de précision. Le Mode 7 de la SNIN sera largement utilisé pour suivre la trajectoire de la balle (que vous pourrez, au passage, voir sous différents angles), et les animations des personnages sont assez réalistes. Les options indispensables pour travailler votre balle sont, bien entendu, au rendez-vous, et nous avons dénombré pas loin de neuf tournois. Possibilité de jouer à huit tour à tour.

Hooked, Virgin, juin 95.

ET AUSSI...

Codemasters nous prépare trois jeux de sport sur Playstation (Pete Sampras Tennis 96, Micro-machines 3 et Ernie Els Golf) ainsi que Super Skidmarks, un jeu de course à la manière de Super Off Road - STOP - Interplay ne devrait pas tarder à dévoiler son Rock'n Roll Racing 2, toujours sur Playstation - STOP - Pour la Saturn, Sega annonce la conversion de Sega Rally (le nouveau jeu d'arcade), ainsi que l'adaptation de NHL (très différent des versions 16 bits, au vu des premières images).

Les amateurs de hockey peuvent se réjouir: NHL sur Saturn bénéficie d'angles de vue sidérants.

Sega Rally ne devrait pas tarder à pétarader dans vos salles d'arcade. Une conversion sur Saturn est prévue.

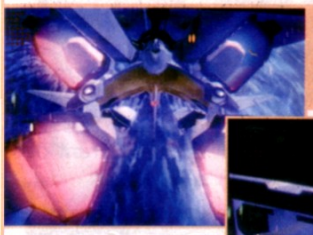
Salon ECTS 95

Le shoot'em up n'est pas très à la mode en ce moment, et seuls des éditeurs comme Core Design continuent d'avoir foi dans ce genre de jeu qui, s'il date, est néanmoins loin d'être obsolète. Il va sans dire que l'engouement pour les battle-tech et autres technologies futuristes connaît, en ces temps de cyberkulture, son apogée. C'est ainsi que l'on voit fleurir une nouvelle génération de Goldorak à fort débit de pralines, ou de vaisseaux spatiaux cyber modifiés. Et la paix, dans tout ça?

PLAYSTATION, 3DO

STARBLADE

Ce grand succès d'arcade nous a été présenté avec deux options: le joueur peut choisir soit le jeu original d'arcade en 3D, soit un Starblade rehaussé de graphismes mappés "à la PS-X". Est-ce la peine de préciser que cette deuxième option est bien plus belle? Le principe est toujours semblable, avec un viseur qui se déplace sur l'écran pour shooter les vaisseaux ennemis.



Starblade, Namco, disponible en import, septembre 95 en France.

Le mode Reverse de commandes inversées est toujours proposé.

ET AUSSI...

Psygnosis annonce la conversion de Novastorm sur Playstation (comme c'est bizzare...) - STOP - Hover Hunter sur Jaguar risque de faire pas mal parler de lui grâce surtout à une vitesse d'animation sidérante et à une maniabilité exemplaire. Un shoot'em up dans la lignée de Cybermorph... - STOP - Crystal Dynamics annonce d'ores et déjà la suite de Total Eclipse. BMG s'occupe bien évidemment de la distribution.

SATURN, PLAYSTATION

MACHINEHEAD: SLAUGHTERHOUSE EARTH

Ce nouveau jeu de Core Design vous mettra cette fois-ci dans la "peau" d'une conscience cybernétique enfermée dans une combinaison blindée. Le battle-tech est une nouvelle fois à l'honneur, et il va vous falloir faire preuve d'énormément de ténacité et de force intérieure pour supporter la violence des scènes de combat. Un feu d'artifice de violence interdit aux moins de 18 ans.

Machinehead, Core Design, septembre 95.

32X, 3DO, SATURN, PLAYSTATION

SHELLSHOCK

Simulation de tanks, shoot'em up... Appelez ce genre comme vous le voulez, en sachant que vous allez vous retrouver aux commandes d'un tank bourré d'armes hyper sophistiquées qui devra se frayer un chemin dans un univers tout de 3D. Le principe n'est pas neuf, mais la réalisation des séquences intermédiaires est étonnante et les différents personnages à incarner sont tous des rappeurs, sur une musique, bien entendu, dans le ton. Un jeu réservé à un public majeur (vacciné ou non).

Shellshock, Core Design, août 95.

32X, 3DO, SATURN, PLAYSTATION

THUNDERHAWK 2

Ce jeu est similaire dans son principe (et ses missions) à la version MCD de base, mais propose bien évidemment une tout autre réalisation. Le principe de déroulement des décors a été conservé, mais, cette fois-ci, le relief prend une bien plus large place. Votre hélicoptère est, bien entendu, toujours aussi surarmé et les missions ne seront pas aussi simples qu'il n'y paraît. Le son a également fait l'objet d'un travail tout particulier et la vitesse de défilement des décors est proprement sidérante.

Thunderhawk 2, Core Design, septembre 95 (32X).

JAGUAR CD

BATTLE-MORPH

Ze suite de Cyber Morph, le premier jeu sorti sur Jaguar. Il s'agit d'un shoot'em up où le joueur voit son vaisseau qui se déplace en 3D temps réel. Le jeu offre donc une liberté totale de "mouvement" et des graphismes retravaillés. Les missions, qui se déroulent sur différentes planètes, sont plus nombreuses que dans le premier épisode. De plus, elles s'enrichissent de passages sous l'eau, dans des tunnels (...). Le vaisseau se métamorphose selon les situations.

Battlemorph, Atari, octobre 95.

32X, JAGUAR CD, SATURN, PLAYSTATION

SOULSTAR X

Le principe évoqué dans Thunderhawk et Machine Head semble être une méthode qui porte ses fruits puisque Core Design en use à profusion pour ses différents jeux. En ce qui concerne Soulstar X (la suite de Soulstar, déjà sorti sur MCD), les décors et les déplacements bénéficient de cette technologie, mais le relief prend à présent, comme sur Thunderhawk 2, de l'ampleur. Vous voyez toujours votre vaisseau par-derrière, il se balade toujours dans l'espace et au ras des pâquerettes, mais, comme dans toutes les suites, les missions diffèrent.

Soulstar X, Core Design, juin 95 (32X).

Les conversions de jeux d'arcade et les sempiternelles suites sont au menu de cette rubrique "Combat". MK III n'était pas présenté, mais nous savons de source sûre que Midway a accordé la licence exclusive à Sony pour sa Playstation (exclusivité qui ne durera qu'un mois). Malgré cette absence, on n'aurait manqué sous aucun prétexte les nombreuses conversions de Primal Rage ainsi que le très attendu Tekken sur Playstation. Le poing, maintenant et tout de suite...

SUPER NINTENDO, 32X

CLAYFIGHTER 2: JUDGEMENT CLAY

La parodie est à la série des Clayfighter ce que la plate-forme est à Mario. Ne serait-ce que par son titre. Pour cette suite, les développeurs n'ont conservé que deux des personnages du premier épisode (Blob et Bad Mr Frosty), mais en ont rajouté neuf (onze combattants au total). Les décors ont été peaufinés, la bande-son et les animations retravaillées, et vous aurez l'heur de participer à six tournois, non sans vous être préalablement entraîné.

Clayfighter 2: Judgement Clay, Interplay, septembre 95.

32X

PAWS OF FURY 2

Bénéficiant de personnages et de décors très cartoonesques, Paws of Fury 2 n'est autre que la suite de Brutal sur MCD. Deux nouveaux personnages ont fait leur apparition et les décors ont tous été recolorés et retravaillés, et les animations sont plus nombreuses. Par ailleurs, vous pourrez bénéficier de deux nouveaux coups spéciaux pour les "anciens combattants" (pas ceux de la guerre...), ainsi que de quatorze nouveaux décors.

Paws of Fury 2, Gametek, juin 95.

ET AUSSI...

Lobo, le personnage le plus anticonformiste des comics américains, sera converti sur MD et SNIN dans un jeu de combat. Pour les conversions sur des consoles nouvelle génération, Ocean hésite entre l'Ultra 64, la Saturn ou la Playstation - STOP - Ball Z, le jeu de combat avec des personnages composés de boules, devrait sortir sur 3DO au mois de juin prochain.

GAME GEAR, GAME BOY, MEGADRIVE, 32X CD, JAGUAR, 3D0, SATURN, PLAYSTATION

PRIMAL RAGE

Devant la liste des machines sur lesquelles Primal Rage sortira, il faut croire que Time Warner a foi dans sa production. Créé à l'origine pour l'arcade, les adaptations du titre que nous avons pu voir tourner (versions MD et SNIN de 24 méga, non finalisées) laissaient présager beaucoup de bonnes choses. Sept personnages sont sélectionnables, les humains sont toujours présents au sol et les Fatalities ainsi que les coups spéciaux ont pour la plupart été conservés. Seules la qualité graphique et les animations ont dû souffrir du transfert (pour les versions 16 bits s'entend). Reste à voir ce que donneront les versions 32 et 64 bits...

Primal Rage sur MD, Time Warner Interactive, fin août 95 (pour les 16 et 8 bits), mi-novembre 95 pour les autres.

Salon ECTS 95

JAGUAR

ULTRA VORTEX

La ludothèque de la Jaguar en matière de jeu de combat est plutôt pauvre. Kazumi Ninjas et... basta! Ultra Vortex, Fight for Life et Mortal Kombat III devraient, nous l'espérons, l'étoffer. Tout cela dépendra des dates de commercialisation... Ultra Vortex s'apparente davantage à un sanguinolent Mortal Kombat qu'à un gentillet Street Fighter. Les huit personnages à incarner sont tous des brutes (extraterrestres?) assoiffées de sang aux coups vicieux. On notera que le jeu est très rapide et d'une maniabilité bien supérieure à celle de Kazumi Ninjas.

Ultra Vortex, Atari, septembre-octobre 95.

PLAYSTATION

TEKKEN

Sans être une révélation (vous avez tous déjà vu les photos exclusives de Consoles+ dans les derniers numéros), Tekken a néanmoins surpris tout le monde: c'était la seule "nouveauté" jouable de la Playstation. Après une heure de jeu passée à réduire en miettes cette chère Elvira, nous pouvons à présent vous dire que la conversion est quasiment parfaite et que les sensations de l'arcade sont bien retranscrites. L'animation est rapide, les décors superbes, et le panel de coups laisse rêveur. Sony a poussé le vice jusqu'à placer la borne d'arcade à côté du jeu pour donner la possibilité de faire la comparaison. Pour en savoir plus, reportez-vous au test, dans ce numéro.

Tekken, Namco, septembre-octobre 95 en France.

L'élève a beaucoup pris au maître (Virtua Fighter) et est en passe de le dépasser...

Salon ECTS 95

Si vous aimez vous prendre la tête sur de bons petits jeux de réflexion, nul doute que vous serez ravi des jeux présentés à l'ECTS. Aujourd'hui, réfléchir ne suffit plus, il faut également se familiariser avec les graphismes en 3D, désormais de mise dans presque tous les titres sur la 32X. Les jeux y gagnent en intérêt, mais leur jouabilité reste à confirmer...

SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, PLAYSTATION, SATURN

WHIZZ

Le lapin apprenti magicien évolue librement dans les niveaux en 3D isométrique du jeu. Alliant la plate-forme à la réflexion, Whizz requiert de la vitesse pour respecter le timing et de la précision dans les sauts incessants (lapin oblige). Doté de graphismes réussis assortis d'effets dus au SFX, Whizz vous fera bondir et cogiter face aux multiples énigmes.

Whizz, Flair, date de sortie non communiquée.

Un jeu aux multiples bonus.

ET AUSSI...

Lost Viking 2 est prévu sur Playstation, et sera commis par Interplay.

PLAYSTATION

LEMMINGS 3D

Toujours suicidaires tels les moutons de Panurge, les Lemmings ont désormais la faculté de faire des rotations à 90° dans leur environnement tout en 3D. Des animations pleines d'humour entièrement modélisées entrecoupent les cent niveaux inédits du jeu. Côté principe, les Lemmings ont neuf aptitudes différentes que vous devez utiliser à bon escient pour leur faire atteindre la sortie du tableau. Quatre niveaux de difficulté, trente mélodies et la géniale possibilité de visualiser le jeu à travers les yeux d'un Lemming sont aussi au choix des options. On espère que la jouabilité sera à la hauteur de ce programme alléchant.

Lemmings 3D, Psygnosis, septembre 95.

Tout l'affichage est en temps réel et plein écran.

SUPER NINTENDO, SATURN, PLAYSTATION

POPOITTO HEBEREKE

A un ou deux joueurs, ce jeu à la mode Tetris vous demande d'empiler quatre "Poro Poro" et "Popoons" sur des lignes verticales et horizontales pour les faire disparaître. Huit petits personnages différents sont les intervenants de ce challenge mental contre l'ordinateur ou un autre joueur. Les combinaisons sont multiples pour gagner de vitesse l'adversaire et lui envoyer des handicaps.

Popoitto Hebereke, Sunsoft, date de sortie non communiquée.

PLAYSTATION

MAZIN MAHJONG

Fans de mah-jong par tradition, les Japonais ont depuis longtemps la possibilité d'y jouer sur consoles. En France, les adeptes de ce jeu de "dominos" à la stratégie très délicate sont peu nombreux. Avec Mazin Mahjong sur Playstation, le joueur affronte les maîtres de mah-jong pour un mystérieux challenge. Tous les sprites, tables et dominos sont en 3D et les différents modes de jeu permettent au joueur de choisir ses adversaires et le niveau de difficulté. A moins qu'il n'opte pour le challenge contre les maîtres et le roi Mahjong à travers le monde. La possibilité de jouer à quatre séduira les adeptes.

Mazin Mahjong, Sunsoft, date de sortie non communiquée.

3DO, PLAYSTATION

BALDIES

Nouveaux concurrents des Lemmings, les Baldies ont développé un sens imaginatif sans égal. Dans des mondes variés graphiquement comme l'Egypte, la jungle et le Moyen-Age, ces petits hommes ronds traversent une centaine de niveaux pour accomplir des objectifs guerriers. Certains Baldies sont travailleurs de base, d'autres sont soldats ou scientifiques. C'est d'ailleurs grâce aux inventions trouvées que le joueur multiplie les actions de ses troupes avec de nouveaux pièges, la création de catapultes et même l'invention de l'hélicoptère, qui causera des dommages importants sur les forces ennemies. Un jeu novateur et très stratégique.

Baldies, Gametek, date de sortie non communiquée.

ACCLAIM

UNE LONGUEUR D'AVANCE

Ça bouge chez Acclaim! Non content de s'être installé dans de nouveaux bureaux dans la région de New York, l'éditeur américain attaque sur tous les fronts: studios, cinéma, chaîne de TV câblée, BD, arcade, rachat d'équipes de développement ou de licences de films à gros budgets, etc. Niiico et A.H.L. sont partis enquêter pour vous sur place... et ils n'ont pas été déçus du voyage!

Les nouveaux locaux d'Acclaim.

Rappelons tout d'abord que Acclaim, qui existe depuis neuf ans, fut le premier éditeur américain à publier des jeux sur la NES de Nintendo et que, actuellement, il figure parmi les quatre plus gros vendeurs de cartouches aux Etats-Unis et en Europe. Il nous a suffi d'assister à la conférence de presse de Gregory Fischbach (PD-G et fondateur de Acclaim) pour nous convaincre que cet éditeur compte bien conserver cette position dominante sur le marché, et qu'il s'est donné les moyens d'y parvenir. Chez Acclaim, on fait les choses en grand, et on ne recule pas devant la dépense. En effet, l'éditeur vient de s'offrir Valiant (un éditeur de comics américain) ainsi que plusieurs équipes de développement de jeux (comme Iguana et Digital Software). Les nouvelles consoles arrivent et il faut créer de nouvelles techniques pour profiter pleinement de leurs capacités.... No problemo, Acclaim investit des dizaines de millions de dollars dans la création d'une nouvelle technique et la construction de deux superbes studios. Bally Midway (le géant de l'arcade auquel Acclaim avait acheté les droits de gros succès comme Mortal Kombat et NBA) signe un accord d'exclusivité avec Nintendo... Qu'à cela ne tienne, Acclaim crée sa propre branche arcade, dont le premier développement sera un jeu inspiré du film "Batman Forever". Bonjour l'efficacité!
En ce qui concerne les jeux, si Acclaim laisse tomber les consoles 8 bits, il restera très présent sur SNIN et MD ainsi que sur les portables, tout en développant sur PS-X, Saturn et Ultra 64. A propos de cette dernière console, il faut préciser que Acclaim est l'un des cinq éditeurs qui ont le droit de développer des jeux sur l'Ultra 64, mais ses plus gros titres ne seront sans doute pas présents sur cette machine dans la mesure où Nintendo exige une exclusivité et qu'il vaut mieux publier un jeu sur le plus grand nombre de consoles pour amortir le coût des grosses licences. Quant au développement pour la Jaguar, contrairement à certaines rumeurs, Acclaim ne l'envisage toujours pas, mais il vient cependant de vendre à Atari une licence permettant de réaliser des conversions de certains de ses jeux. D'autre part, Acclaim se lance de plus en plus dans la distribution de jeux d'autres éditeurs, avec notamment la signature d'un accord avec Sunsoft (l'un des grands éditeurs japonais).
En exclusivité dans Consoles+, nous allons vous montrer les deux studios extraordinaires que Acclaim vient d'ouvrir, ainsi que les jeux tirés des deux grands films de l'été: "Judge Dredd" et "Batman Forever". Suivez le guide!

NOIRS D

Depuis plus d'un an, Acclaim nous fait rêver dans les salons en nous montrant quelques images de Alien Trilogy, un jeu particulièrement incroyable. Nous avons enfin pu visiter le studio Motion Capture, alias le studio Noir, dans lequel ce jeu est réalisé grâce à une technique des plus impressionnantes. Jugez-en vous-même.

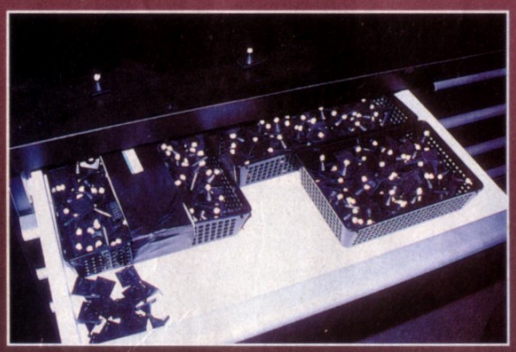
Le studio Motion Capture, situé au sous-sol des nouveaux bureaux d'Acclaim, n'est pas spécialement impressionnant au premier abord, car il s'agit d'une grande pièce vide et noire pourvue de quatre caméras situées dans chaque coin, en hauteur. Mais on change vite d'avis dès que l'on voit les jeux qu'il est possible de réaliser dans ce studio à l'aide de la nouvelle technique mise au point par Acclaim.
Toutefois, si le studio Motion Capture est utilisé pour filmer des séquences à partir desquelles sont réalisées des animations en 3D, il est également loué à des cinéastes d'Hollywood qui viennent y réaliser les effets spéciaux de leurs productions. Par exemple, c'est dans ce studio que les effets spéciaux du film "Batman Forever" ont été réalisés.

Alien Trilogy est un excellent exemple de ce que l'on peut obtenir avec la technologie mise au point par Acclaim. Et dites-vous bien que l'animation est de la même qualité que les graphismes. Ça promet!

Wes Trager, vice-président responsable des technologies de pointe, nous explique la nouvelle technique créée par Acclaim.

LE TOURNAGE

Le principe est simple: un acteur vêtu d'une combinaison hérissée de senseurs, de façon à réfléchir la lumière, exécute les mouvements nécessaires pour le jeu, et est filmé sous différents angles par des caméras disposées dans chaque coin du studio. En fait, les caméras filment uniquement les points lumineux créés par les senseurs. Puis le mouvement obtenu est rentré dans une Silicon Graphics et intégré en 3D dans le jeu. Cette technique, qui permet d'obtenir des animations en 3D d'un réalisme étonnant, sera utilisée pour réaliser des jeux pour PS-X, Saturn et Ultra 64. Ce qui est stupéfiant, c'est que seulement vingt minutes après qu'un acteur a exécuté quelques mouvements devant nous, nous avons pu le voir (sous les traits d'un joueur de basket) sur un écran relié à un kit de développement Super Nintendo. Je n'aurais jamais cru cela possible si je ne l'avais pas vu de mes propres yeux! Dire qu'avant, il fallait des semaines de programmation pour parvenir à un tel résultat. Et encore, l'animation obtenue n'aurait pas pu atteindre le même degré de réalisme...



Voici les fameux senseurs qui renvoient la lumière. L'acteur que nous avons vu en portait 62, mais on peut en filmer jusqu'à 300 en même temps.

Cet homme vêtu d'une combinaison noire hérissée de senseurs exécute quelques mouvements filmés par quatre caméras. Il est aussi possible de filmer des animaux, ou encore plusieurs personnages en même temps.

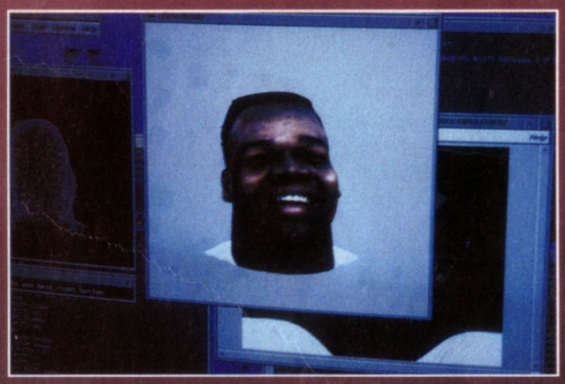
Dans la cabine de contrôle, un technicien vérifie en direct sur ses écrans que les caméras ont enregistré. Vingt minutes lui suffiront alors pour intégrer le mouvement obtenu dans l'écran de jeu de son choix.

ESSINS...

LE SCAN

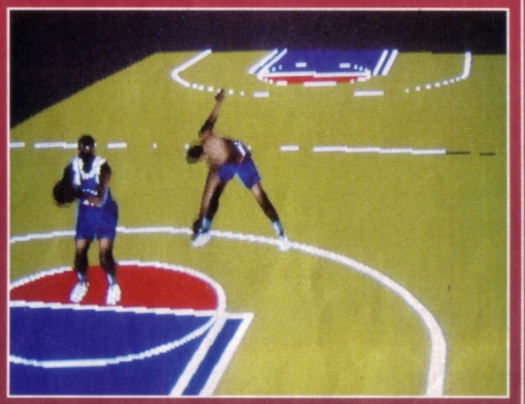
Dans une petite pièce adjacente au studio se trouve une machine permettant de scanner des visages. Il suffit de quelques minutes pour obtenir une image en 3D sur l'écran, qu'il ne reste plus ensuite qu'à "coller" sur le personnage filmé dans le studio à côté. Par exemple, pour la simulation de base-ball qui sortira sur Saturn et PS-X, Frank Thomas "Big Hurt" (le plus grand joueur de base-ball actuel) a été filmé dans le studio Noir avant de venir ici pour que l'on scanne son visage. C'est ainsi que, dans cette simulation, on pourra voir Frank Thomas en personne. Cette technique sera également utilisée pour des licences de film: on filmera la doublure de la vedette en lui faisant exécuter les mouvements désirés puis on collera le visage scanné de la star de manière à ce que, dans le jeu, ce soit Stallone ou Schwarzy en personne qui apparaissent à l'écran.

Voici la machine que l'on utilise pour scanner un visage. L'acteur doit rester immobile tandis que la machine fait lentement le tour complet de son visage, c'est aussi simple que cela!



Le visage de Frank Thomas a été scanné et il ne reste plus qu'à l'incorporer dans le jeu.

DE LA CAMÉRA AU JEU

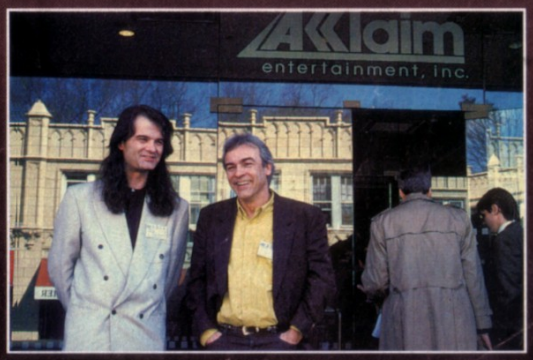


Vingt minutes après la prise, le personnage est intégré dans le jeu (ici, au deuxième plan). Pour les besoins de la cause, il a été "habillé" en basketteur.

Il est bien sûr possible de visionner l'action sous n'importe quel angle, et même de modifier la taille du personnage.

UN HOMME QUI A FAIT SES PREUVES

A.H.L., le digne représentant de Consoles+ sur la planète Terre, est en compagnie de Robert Leingang, le producteur du jeu Cutthroat Island, qui a réalisé de très nombreux jeux pour Acclaim, dont Mortal Kombat. Avant de rejoindre Acclaim, Robert Leingang a débuté sa carrière chez Nintendo of America, où il a collaboré à la réalisation de plusieurs grands classiques de la NES, comme Punch Out ou Dr Mario. La classe!



Acklaim entertainment, inc.

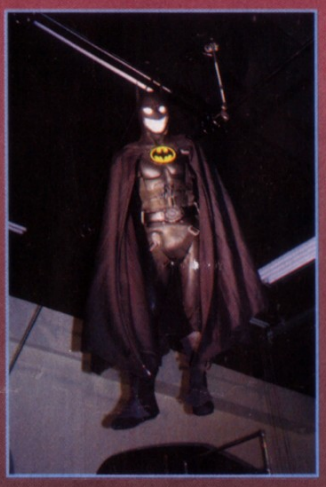
CE RÊVE

Acclaim a misé très gros sur ses futurs jeux vidéo. En plus du studio Motion Capture Technologie, Acclaim dispose d'une deuxième salle dédiée elle aussi à la capture vidéo: The Ultimate Studio. Bien qu'il soit entièrement vert, les Américains l'ont surnommé le studio Bleu... Est-ce une manière de nous dire que l'on va en voir de toutes les couleurs? Explications en images.

Le studio Bleu, à la différence du studio Motion Capture Technologie, n'est utilisé que pour des animations que je caractériserais de "prédéfinies et en deux dimensions". Prédéfinies car à une action au paddle correspond une séquence d'animation précise. Deux dimensions car il ne sera pas possible de voir cette animation sous différents angles. Mais attention, cela ne signifie pas pour autant que l'animation sera mauvaise, loin de là! Il n'y a qu'à voir les premières images de Batman Forever pour se rendre compte de la qualité du travail effectué par les équipes d'Acclaim. On est très proche des graphismes de Donkey Kong Country. A l'avenir, on peut espérer des jeux entièrement réalisés avec cette technique. Acclaim laisse même courir un bruit selon lequel NBA Jam Tournament Edition 2, qui sortira au début de l'année 1996, bénéficiera de la technique du studio Bleu! Une petite merveille, à coup sûr...

Une vue d'ensemble du studio Bleu.

Doug Yellin, producteur associé du jeu Batman Forever, aux côtés du mannequin de Robin.



Certaines scènes nécessitent des trucages: ce mannequin de Batman, par exemple, est soutenu par un système de câbles complexe qui permet son déplacement dans les airs.

PREMIÈRE PHASE: LA CASCADE

Afin d'obtenir rapidement des animations de sprites pour ses prochains jeux, Acclaim a à sa disposition un véritable arsenal électronique et informatique. Le premier maillon de la chaîne est la cascade: un cascadeur exécute sous les lentilles de la caméra divers mouvements préalablement établis, correspondant à ceux que l'on désire obtenir dans le jeu final. Toutes ses attitudes ont été travaillées avec le directeur des cascades du film "Robocop 3". On ne rigole pas chez Acclaim! La couleur du studio, verte ou bleue, est nécessairement monochromatique: ainsi, la silhouette du cascadeur se détache nettement du décor lorsqu'il est digitalisé. Le travail des programmeurs concernant les retouches et leur insertion dans le jeu est du coup moins contraignant. Il fallait y penser...

Avant de filmer le cascadeur en action, il faut préparer le matelas de réception et lisser au maximum le tissu vert afin d'éviter tout effet d'ombre durant la capture vidéo.

Le cascadeur se déguise en fonction du sprite qu'il incarne. C'est le moment pour lui de se concentrer, comme on dit chez Nestlé.

Le cascadeur effectue un coup de pied sauté. L'action est vue de profil.

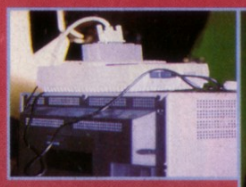
Cette vue de face est celle que la caméra a filmée: le cascadeur s'est bien réceptionné. La scène est en boîte! Cette même scène servira pour le jeu Batman Forever. Tâchez de vous en souvenir quand vous y jouerez: "Maman, je joue dans un film!"

BLEU...

DEUXIÈME PHASE: LA DIGITALISATION

Une fois que l'on a filmé le cascadeur en action, les images vont passer dans de nombreux circuits électroniques et dans plusieurs ordinateurs très puissants afin d'obtenir le résultat final désiré. Sachez que cette technologie donnera un résultat en Full Motion Video pour la PS-X. Pour les consoles 16 bits, puissance oblige, les techniciens supprimeront quelques images en veillant à ce que cela ne nuise pas à l'animation.

Une personne est chargée d'enregistrer les cascades et de vérifier la qualité de l'image initiale.



Sur l'un des moniteurs de contrôle, on peut apercevoir une console Super NES avec une cartouche très spéciale: elle contient des composants électroniques qui permettent d'afficher directement sur la Super NES l'image filmée! Le personnage est ensuite immédiatement placé dans le décor original du jeu. On voit alors s'il y a des conflits d'affichage dus aux couleurs. Encore un gain de temps non négligeable... En observant bien la photo, vous pourrez distinguer le cascadeur sur le moniteur, en bas.

Un technicien contrôle la qualité de l'animation du sprite que l'on va retrouver dans le jeu final.

On se donne les moyens de réussir chez Acclaim: on bosse sur ordinateur Silicon Graphics. Un pétit ordinateur qui ne coûte pas moins de 350 000 francs! Ah, ZX-81, tu nous manques encore...

LE RÉSULTAT FINAL

Après toutes ces complexes et ô combien délicates manipulations (cascades filmées, digitalisation, travail de retouche sous Silicon Graphics, éradication des bugs) d'images, vous vous demandez certainement quel sera le résultat final des courses? Eh bien, le voici.

Les volumes du personnage de Robin, et il en a, le bougre, apparaissent parfaitement.

On a presque l'impression que le balèze à l'écran va nous en mettre plein la tête.

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball sera le premier jeu de sport 16 bits à bénéficier de la technologie du studio.

BATMAN

LE FILM

Val Kilmer, gentleman et milliardaire le jour...

... justicier masqué la nuit!

Avant d'être un jeu, "Batman Forever" est un film. Troisième volet des aventures de Batman au cinéma, cette nouvelle superproduction américaine est réalisée par John Schumacher. La Warner Bros., qui a produit le film, n'a pas hésité à employer les grands moyens: le budget s'élève à plusieurs dizaines de millions de dollars. Le rôle principal, celui de Batman, n'a par ailleurs pas été confié à Mickael Keaton, comme dans les précédents épisodes, mais à Val Kilmer, qu'on a vu jouer dans "Willow", "Top Secret" ou encore "Cœur de tonnerre" et "The Doors". Pour la première fois au cinéma, Robin (Chris O'Donnel) fera son apparition. Enfin, comme dans chacun des épisodes, la Warner a fait appel à des acteurs célèbres pour incarner les super-vilains. Cette fois-ci, Tommy Lee Jones ("Piège en haute mer", "Le Fugitif", "Entre ciel et terre" ou "Tueurs nés") jouera le personnage de Two-Face, un ignoble individu au visage moitié monstre, moitié humain. Jim Carrey, devenu célèbre pour son rôle dans "The Mask", incarne le fameux Riddler. La sortie du film est prévue pour le 16 juin aux Etats-Unis et dans la deuxième quinzaine de juillet pour la France.

Robin fait son apparition dans "Batman Forever".

Two Face est l'un des deux super-vilains du film...

Quand les forces du Mal s'unissent, Batman est le seul à pouvoir sauver Gotham City des griffes du crime.

... Riddler est le second.

FOREVER

Acclaim entertainment, inc.

LE JEU... AUSSI FORT QUE DONKEY KONG COUNTRY?

Des trois jeux présentés dans ce dossier, Batman Forever est le seul à avoir profité de la technique du système de digitalisation mis au point par Acclaim pour sa réalisation. Chaque sprite a été filmé puis digitalisé. Le rendu du jeu est alors pratiquement égal à celui de Donkey Kong Country. Seuls les graphismes des différents décors ont été travaillés de façon traditionnelle et, croyez-moi, ils sont vraiment très beaux. Tout comme dans le film, Robin fait son apparition, et, pour la première fois dans un jeu vidéo de Batman, on pourra jouer en mode Coopération: un joueur dirige Robin, l'autre Batman. Nos héros disposent de nouvelles armes, de nouveaux coups et de nouveaux modes de déplacement. La cartouche de 24 MB comportera huit niveaux mêlant action et baston. Si tout va bien, le jeu sera disponible au mois de septembre 1995 sur les consoles Super Nintendo, Game Boy, Megadrive et Game Gear puis plus tard sur les consoles 32 bits Saturn et PS-X. D'après ce que nous avons vu, Batman Forever risque fort de devenir LE jeu de la rentrée. Il reste maintenant à espérer qu'il soit aussi maniable et intéressant qu'il est beau.

Batman Forever dispose de graphismes peaufinés et respecte l'ambiance sinistre et oppressante de la bande dessinée et du film.

De nouveaux gadgets sont à la disposition de Batman. Chacun d'eux est représenté d'une façon fort réaliste.

Dans les couloirs du métro de Gotham City, Batman connaîtra la peur et l'angoisse que peuvent vivre les Parisiens un jour de grève.

Acclaim entertainment, inc.

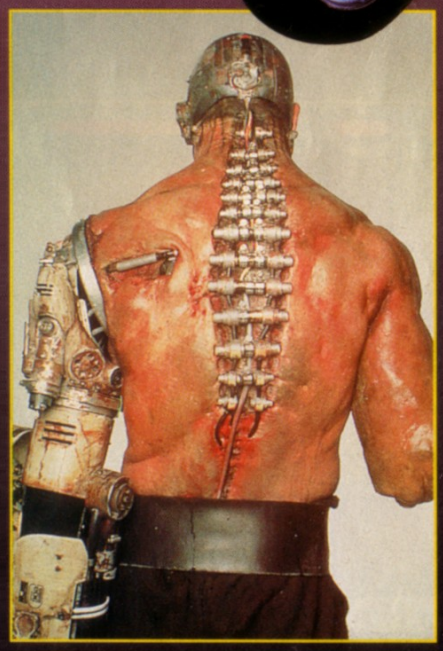
JUDGE

LE FILM

Judge Dredd en personne, armé de son Lawgiver Gun.

Judge Dredd vous plonge dans l'univers post-apocalyptique de Mega-City One, une cité immense de près de quatre cents millions d'habitants. Judge Dredd, incarné par Sylvester Stallone, est devenu un homme de loi parfait grâce à de nombreuses manipulations génétiques. Rico, l'horrible Pas-beau qui terrorise la mégalopole, a également été le cobaye des généticiens. Cependant, l'ADN utilisé par les scientifiques était "défectueux": il avait été prélevé sur un cruel criminel. Le film est donc une confrontation entre le bon, Judge Dredd, et le méchant, Rico. Comme toujours au Etats-Unis pour ce type de production, on ne compte plus les millions de dollars engloutis dans les effets spéciaux, et la campagne de publicité à elle seule coûtera pas moins de vingt-cinq millions de dollars, ce qui correspond grosso modo au budget d'un important film français!

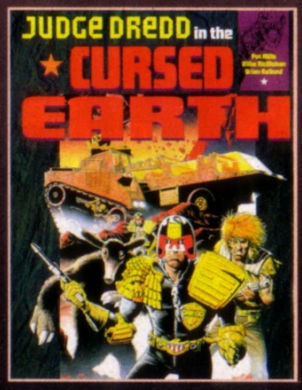
C'est dans cette sombre salle que la Loi suprême est rendue.



Rico est le produit d'une manipulation génétique ratée. Vous le croyez, ça?

LES BANDES DESSINÉES

Le personnage de Judge Dredd a été créé en Angleterre à la fin des années 70, et publié dans "2000 AD", un magazine de BD de science-fiction légendaire. Cette excellente BD a remporté outre-Manche un énorme succès, mais n'a jamais vraiment marché en France, malgré les traductions qui en ont été faites dans les années 80. Après l'Angleterre, la "dreddmania" a atteint les Etats-Unis, et c'est DC qui publie des comics réalisés par des auteurs et des dessinateurs différents. Le film semblant promis à un certain succès, il ne serait guère surprenant que les BD de "Judge Dredd" soient à nouveau publiées en France et qu'elles obtiennent enfin le succès qu'elles méritent.



Un épisode mythique de la BD originale.

Le n° 1 de la nouvelle série, version US.

DREDD

LE JEU DE LA MORT

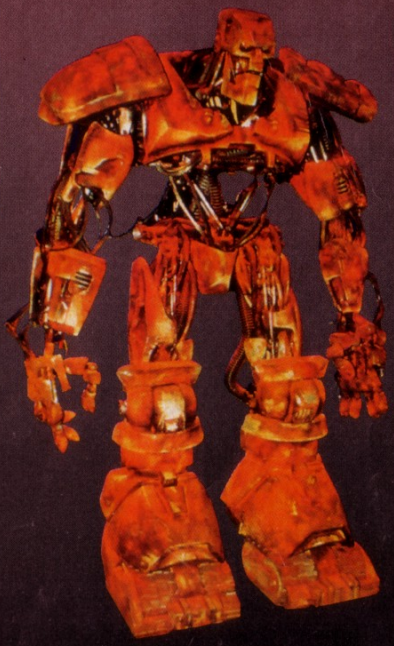
Tout comme le film, Judge Dredd est un jeu d'action. Vous incarnez Stallone-Judge Dredd et devez empêcher le mauvais Rico de prendre possession de Mega-City One. Pour cela, vous serez armé de votre célèbre pistolet mitrailleur, que Dredd appelle, non sans quelque ironie, son Lawgiver Gun, comprenez "le flingue qui rend la justice". C'est que le juge Dredd ne fait pas dans la dentelle: il tire d'abord et pose des questions ensuite. Pour se déplacer dans la ville, le justicier utilise une sorte de grosse moto, la Lawmaster, bourrée de gadgets en tout genre. Enfin, sachez que le jeu compte douze niveaux: sept sont issus du film, cinq de la BD. Certains d'entre eux utilisent le Mode 7 de la Super Nintendo et proposent des scènes de poursuite à moto dans le genre de F-Zero.

Dredd est entouré d'ennemis mais n'est pas inquiet pour autant.

Dans les couloirs du palais de justice, les combats continuent de plus belle.

Il est possible d'épargner les criminels grâce au mode Arrest: une plate-forme volante vient emmener les prisonniers au tribunal.

Les niveaux sont riches en sprites et en couleurs et l'action intense.



CUTTHROAT ISLAND

Sous la tutelle de Renny Harlin, le réalisateur de "58 Minutes pour vivre" et de "Cliffhanger", Geena Davis, Matthew Modine et Frank Langella achèvent en ce moment sur l'île de Malte le tournage de "Cutthroat Island" ("L'Ile des égorgeurs", pour ceussent qui ne comprennent pas grand-chose à l'anglais). Le scénario, dans la grande tradition du cinéma de cape et d'épée, nous entraîne en 1668, à l'époque des corsaires et des pavillons noirs. Acclaim va bien évidemment en faire une adaptation sur les formats Super Nintendo, Game Boy, Megadrive et Game Gear. On y jouera à deux simultanément, et ce à travers douze niveaux.

NEWS

TITUS: MIEUX VAUT TARD QUE PLUS TARD

C'est pas croyable! Après deux ans d'attente, Prehistorik Man devrait faire son apparition sur Super Nintendo cet été. Vous incarnerez Sam, un homme poilu des cavernes au nez chaussé de lunettes, dont la mission consiste à rapporter au village son garde-manger. Vingt-trois niveaux, différents véhicules et une centaine de pièces secrètes vous attendent. Autre jeu, autre époque, Realm vous entraînera dans un monde cyberpunk, en 5069, année érotique. Dans ce shoot'em up, Erik, le héros du jeu, traversera cinq mondes remplis d'ennemis en tout genre.

Prehistorik Man, SNIN.

Prehistorik Man, SNIN.

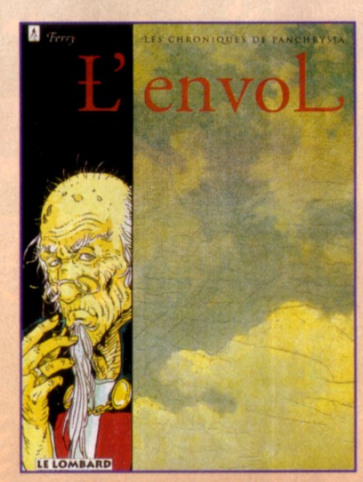
Realm, SNIN.

Realm, SNIN.

DES BD ZEN (premier épisode)

L'univers du merveilleux qui baigne les jeux d'aventure sur consoles se retrouve également dans les BD, et pas seulement dans les mangas. La Belgique, berceau de la bande dessinée européenne, n'a pas fini de nous faire voyager au pays de l'imaginaire. Si Secret of Mana (Super Nintendo), Thor (Megadrive) ou Panzer Dragoon (Saturn) vous font rêver, si les histoires d'antan, les contes et légendes d'autrefois et le fantastique sont votre quotidien, alors jetez-vous sur "L'Envol" (éditions Le lombard), premier des cinq volumes des "Chroniques de Panchrysia". Ferry, son auteur, nous conte l'histoire de deux adolescents partis en quête de l'immortalité, du pouvoir et de l'or... Du même éditeur, signalons la parution du vingtième épisode de la légendaire série Thorgal, "La Marque des bannis": une histoire de cape et d'épée au royaume du surnaturel. Glénat n'est pas en reste puisque le premier épisode de la série "Shadowslayer" vient de sortir. Sur un scénario à haute teneur psychédélique, les scènes gore vous attendent à chaque coin de page.

Moins récent, mais tout aussi intéressant, le sixième volet des aventures du "Mercenaire" est toujours disponible. Véritable chef-d'œuvre graphique, doté d'une technique de colorisation originale, il vous plonge directement dans le monde de Panzer Dragoon sur Saturn! Enfin, les éditions Dark Horse France publient en français le démoniaque "Grendel, l'Enfant guerrier", un titre très accrocheur, mais aussi le trépidant "Hellboy", dont on attend la suite avec impatience.



"L'Envol", de Ferry, éditions Le Lombard.

"Hellboy", de Mignola, éditions Dark Horse France.

DAYTONA USA ET SON VOLANT...

Vous pouvez déjà trouver en import le volant pour jouer à Daytona USA. Il vous en coûtera environ 550 francs. Nous l'avons essayé pour vous et les sensations ne sont pas aussi fortes qu'en arcade. Le volant n'oppose pas assez de résistance (le degré d'inertie semble avoir été mal évalué) et la précision des trajectoires en souffre. L'habitude aidant, on s'y fait, mais le rapport intérêt/prix paraît tout de même un peu disproportionné... Sauf si, bien sûr, l'accessoire est aussi destiné à des jeux à venir!

Le volant pour la Saturn a autant d'intérêt que la manette pour jouer à Daytona USA!

SEGA: ZE NEXT LEVEL

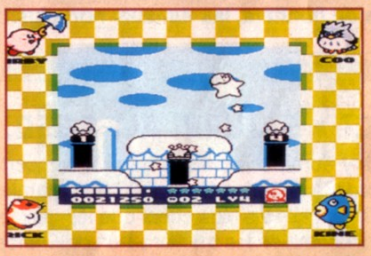
Sega est sur tous les fronts, en ce moment. Infos en vrac: chacune des boîtes d'Astérix et le Pouvoir des dieux et de La Légende de Thor contiendra des timbres et des cartes à collectionner. Ces cartes et timbres, au nombre de dix, ont fait l'objet d'un soin tout particulier. Dans un autre domaine, Sega s'est associé avec le Snake Board Tour pour promouvoir sa 32X (possibilité de jouer à Motocross Championship et Virtua Racing). Mais si! le Snake Board Tour, qui vous invite à vous initier à cette planche étrange, au croisement du skate et du surf, et qui ne devrait pas tarder à passer près de chez vous (vous pouvez consulter leur planning sur le 3615 SEGA ou 3615 FUNRADIO). Après toutes ces excellentes nouvelles, vous pouvez zapper...

Le snake-board, ou comment connaître les sensations du surf sur le macadam. Il vous en coûtera 790 francs pour une planche complète (et incassable!).

NINTENDO FAIT SON SHOW...

Alors que l'on vient tout juste d'apprendre que Virgin a décidé de se greffer à la Dream Team de l'Ultra 64 (groupe d'éditeurs et de développeurs liés au projet), Nintendo nous annonce une pléiade de nouveautés. On trouve, en vrac, la suite des aventures de Pac Man, un nouveau Kirby sur Game Boy ainsi que Illusion of Gaia en français. Toutes ces jolies petites choses pour le mois de juillet.

Illusion of Gaia, qui s'appellera désormais Illusion of Time, est entièrement traduit. A quand Chrono Trigger?



Kirby's Dream Land sur GB. Sortie prévue en juillet.

Pac Man 2 sur SNIN. De nouvelles aventures pour notre pastille croqueuse de fantômes.

3DO: ÇA BOUGE ENFIN!

L'un des grands classiques du jeu d'aventure sur PC, Space Hulk, devrait faire son apparition courant juillet sur console 3DO. A en juger par les photos que nous avons recueillies, le jeu aurait beaucoup gagné en qualité graphique. Reste maintenant à savoir s'il sera jouable ou pas! D'autres jeux, qui ont fait un malheur sur PC, devraient à leur tour être adaptés sur 3DO: on parle de Doom 2, Dark Forces, Magic Carpet ou encore X-Wing. La liste est encore longue... Vivement la fin de l'année!

Space Hulk, 3DO.

Space Hulk, 3DO.

Tu veux en savoir plus, épater tes copains? Tiens-toi au courant des dernières nouveautés Jeux, Consoles, Mangas sur le

3615 CONSOLES PLUS

CYBER POTINS

Vous ne me connaissez pas, mais vous allez apprendre à me connaître. Mon nom est Pulse. Dark Pulse (et pas James!). Ma mère m'a mis au monde avec un goût immodéré pour l'informatique. Une passion qui a tué mon père et qui ne va pas tarder à avoir raison de moi. Poursuivi par tous les Cyber Cops du globe, ma vie est une fuite sans fin. J'ai des connexions sur la planète entière mais aucun véritable ami, et seuls les gars de Consoles+, au péril de leur vie, ont bien voulu m'ouvrir leurs portes. En échange d'une planque sûre et d'un matos nickel, je fournis quelques informations classées "confidentiel défense" par les éditeurs et les développeurs de jeux vidéo. J'ai deux paroles (une pour les flics, l'autre pour ma mère) mais une seule arme: le cyberespace, un monde informatique virtuel. Mes déambulations dans cette matrice m'ont appris bien des choses et m'ont fait rencontrer beaucoup de gens "bien informés", comme on dit. Mais j'ai appris à ne faire confiance à personne, et c'est pourquoi je parlerai souvent au conditionnel, le temps du virtuel. On se rencontrera certainement assez souvent: la matrice n'a pas de frontière, les rumeurs non plus...

23/04/95 15:37 CybInterpol »»» Consoles+ Ne pas communiquer.

ID USER: Dark Pulse

PASSWORD: •••••••

LOG IN: Consoles (Méga) Plus. Sub Techno Art BBS.

ADDRESS: Dpulse@Rumeurs.Com

SEX: Oui. Nijugo Centimeta.

PROFESSION: Hacker

DÉLITS: Utilisation illicite de réseaux neuronaux. Culture de virus informatique. Piratage d'informations confidentielles. "Raid Party".

NOTES: Actif, armé et dangereux. Cet homme fait l'objet de 23 mandats d'arrestation

CONFIDENTIEL

• CONNECT > SATURN. ALT 9650. 12:53 P.M.

Tiens, tiens, il y aurait une baisse de prix sur certains jeux Saturn. Ainsi, Daytona USA et Virtua Fighter 2 ne coûteraient que 5 800 yen au Japon (350 francs). Pas plus chers que les jeux les moins chers de cette console. A combien les trouvera-t-on en France?

• CONNECT > U64 FILE. ALT 10. 10:54 P.M.

Voici une liste non exhaustive des premiers titres Ultra 64 qui seraient en préparation: une nouvelle version de Castlevania (Konami), Robotek (Gametek), Mario Adventure, Mario Vs Wario et une espèce de Mario Kart (Nintendo), Doom 2 et 3 (Williams), Batman Forever, Alien Trilogy, Turok the Adventure Hunter (Acclaim), Final Fantasy Quest (Squaresoft), Killer Instinct 2, Donkey Kong (Rare). Le Mario devrait être vendu en bundle avec le support.

• CONNECT > NINTENDO CORP U64 ALT. 666. 01:59 A.M.

La glace (programme de défense) était dure et les programmes tueurs nombreux autour de la structure de Nintendo Corp. Il m'a fallu dix bonnes secondes pour "craquer" les dernières rumeurs à propos de cette société. J'y ai perdu un virus brise-glace mais ça valait le coup: j'ai appris que Nintendo ne présentera pas officiellement son Ultra 64 au salon de Los Angeles, l'E3, en mai, mais en novembre, au salon Shoshinkai à Tokyo, avec une demi-douzaine de jeux. En revanche, l'E3 pourrait être l'occasion pour la société de dévoiler le nouveau Donkey Kong, dont Diddy serait la vedette. La technique de programmation serait similaire à celle du premier épisode. Le nouveau Zelda sur SNIN devrait également être montré. Quant au plombier à moustache, selon des sources bien informées, Nintendo mettrait la dernière main au Mario V pour la SNIN et l'Ultra 64. Juteux!

• CONNECT > SNK BASE. ALT. 500. 01:27 P.M.

Les rumeurs sur SNK vont bon train en ce moment, et c'est au bar Cybierkro que j'ai dégoté les plus juteuses. SNK semble se ramasser pas mal en arcade depuis quelque temps. Cause de ce "désengouement" supposé: SNK ne s'est pas mis à la mode des jeux de combat en 3D (du genre de Virtua Fighter 2 ou Tekken). Autre rumeur, autre milieu: c'est en piratant l'E-Mail (courrier électronique) d'un des dirigeants de SNK que j'ai pu apprendre que SNK serait déjà sur la préparation d'une carte mère de 64 bits. On ne sait pas encore si celle-ci prendrait la forme d'une extension pour la Neo Geo, ou serait intégrée dans une console à part entière. Je continue de fouiner...

• CONNECT > VIRT BOY. ALT 64. 06:40 A.M.

J'ai découvert, en me branchant sur la structure du dernier CES où le Virtua Boy était présenté, que la société Reflections Technologies serait déjà sur la préparation d'un adaptateur permettant de jouer aux jeux Virtual Boy en couleur. On parle également d'une éventuelle compatibilité avec la SNIN ou l'Ultra 64. Pourquoi faire? Rien n'a filtré... Concernant les nouveaux jeux en préparation, j'ai entendu parler, au détour de réseaux obscurs, d'un nouveau Tetris, d'une version de Bomberman, de Brutal (Gametek), et de l'adaptation du nouveau film avec Kevin Costner, "Waterworld" (Ocean).

• CONNECT > VIRT SEGA. ALT. 399. 08:15 A.M.

Les infos à propos de la Réalité virtuelle de Sega sont très recherchées actuellement et il a fallu allonger la monnaie pour récupérer le témoignage d'un des gars qui l'avait essayée. Basé aux States, celui-ci a participé à une réunion organisée par Sega of America en vue de tester le produit. A l'entendre, il semblerait que le support (le casque) soit assez performant (l'ami est technicien et traîne depuis pas mal de temps dans le milieu du jeu vidéo), mais que le jeu présenté ne soit pas très convaincant (une sorte de Battle Zone à l'interactivité très relative). Selon d'autres rumeurs, moins fiables, Sega sortirait son casque pour la MD en début d'année 96. Peut-être que, d'ici là, le casque ne sera pas aussi virtuel que les infos communiquées par cette entreprise – par ailleurs très mal protégée.

-END OF TRANSMISSION-

Cinéma

STREET FIGHTER LE JEU DU FILM DU JEU

Dans la série "j'adapte à répétition", Capcom est le meilleur. Après de nombreuses versions améliorées de Street Fighter II sur console, puis un film, voilà que l'éditeur songe maintenant à faire un jeu à partir... du film. Mais jusqu'où iront-ils?

C'est Steven de Souza, le réalisateur du film, qui a lâché l'info. Durant le tournage, tous les héros du film (et donc du jeu) ont été digitalisés sur fond bleu par les ingénieurs de Capcom. La firme japonaise est bien décidée à exploiter le filon jusqu'au bout. Officiellement, chez Capcom, on n'en sait trop rien. Si l'on reconnaît que les acteurs ont été digitalisés, on ne parle du projet qu'à demi-mot, on reste dans le flou. A vrai dire, il est bien possible qu'ils ne sachent pas eux-mêmes si une telle entreprise peut aboutir.

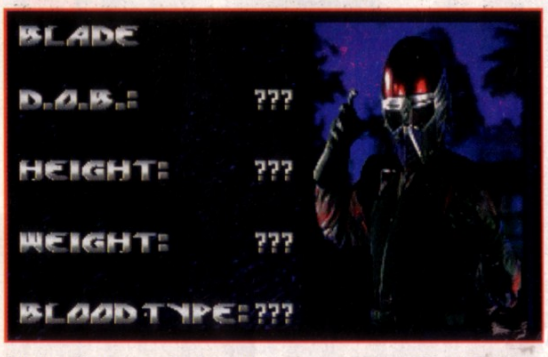
Doit-on y voir le signe des difficultés financières de la compagnie, qui prévoit, à la fin de l'année fiscale 94, selon notre confrère "AB Europe", une perte de 116 millions de dollars et une baisse des ventes de 34%? Pourtant, des images de ce fameux jeu existent. On reconnaît clairement le visage de Andrew Bryniarski, qui incarne Zangief dans le film. Il y a même des petits nouveaux, comme Sawada et Blade. Alors, à quand un Jean-Claude Van Damme digitalisé qui exécute le grand écart sur nos consoles?

Le regretté Raul Julia et Wes Studi incarnent à merveille Mr. Bison et Sagat.

Cette Chun Li-là ferait un malheur dans un jeu vidéo. Bientôt peut-être?

Zangief en chair et en pixels.

Sawada est un petit nouveau.



Blade fait aussi partie des surprises du prochain Street Fighter.

La technique du fond bleu a été utilisée pour digitaliser les héros du film.

Non, pas Blanka dans le jeu vidéo. Sans façons!

Kylie Minogue se défend dans le rôle de Cammy.

Van Damme sous le paddle, ce serait le pied!

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

S'il n'y pas encore de Magasin DOCK GAMES dans ta Ville, Bientôt il y en aura Un ...!

Pour nous Appeler , C'est Très Simple !
Compose à Partir de Ton Téléphone le

Sans Indicatif **36-68-22-06**

24h sur 24h - 7 j sur 7. Allo DOCK GAMES

Des Jeux et des Cadeaux Tout sur les Magasins
Trucs et Astuces

Premier : Un Point c'est Tout.

Premier Groupement
de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo.

Premier dans le Choix :
- Toutes les Consoles, Toutes les Marques, Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Premier, Aussi Grâce à Vous!..

Premier en Nombre :
- 42 Magasins sur toute la France

Premier en Sérieux :
*- Ni échange, ni dépôt-Vente, ni Location nous payons vos Jeux CASH * Nous achetons et revendons selon l'ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 4000 titres)*

Nous Achetons Vos Jeux
CASH *
au Meilleur Tarif

Plus de 100 000 Jeux en Stock
*Cartouches, CD ROM et CD ***

Nous Vendons nos jeux Vidéo
d'Occasions
de -30 à -70% du Prix Neuf

Avec la SUPERCARTE gagnez
5 % de Remise sur vos Achats ***

PS-X SONY
Nintendo
SNK
3 DO
PHILIPS CDI
ATARI
NEC
CD ROM PC
SEGA

AIX en Provence Tél : 42-21-95-26	2, rue Pierre et Marie CURIE
ALBI Tél : 63-49-94-40	83, rue de la Croix Verte
ANGERS Tél : 41-87-59-14	41, rue Boisnet
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15	7, rue Beaulieu
ANNECY Tél : 50-45-75-71	3, rue de la Paix
AVIGNON Tél : 90-82-22-61	16, rue Thiers (à 100m du P des Halles)
BAYONNE Tél : 59-59-41-61	28, rue Pannecau
NOUVEAU *BLOIS* Tél : 54-78-97-38	108, rue du Bourg Neuf
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19	4, rue du Pas St Georges
BOURGES Tél : 48-50-71-44	41, rue Sarrebourg (Pl des Marronniers)
BREST Tél : 98-46-59-10	55, rue Auguste Kerven
NOUVEAU *BRIVE* La Gaillarde Tél : 36-68-22-06	rue Charles Teyssier
NOUVEAU *CAEN* Tél : 35-89-60-33	118, rue St JEAN
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50	200, Av Pierre Lanfrey
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58	44, rue aux Fèvres
DIJON Tél : 80-58-95-94	16, rue Devoge
EVREUX Tél : 32-62-54-72	9, rue des Lombards
GRASSE Tél : 93-36-34-45	29, rue Paul Goby (à coté de Monoprix)
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25	17, Av Félix Viallet
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01	36, rue Albert 1er
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55	100, Avenue Foch
LYON Tél : 78-60-33-60	7, cours Gambetta (Métro Guillotière)
METZ Tél : 87-36-33-33	12, rue Sainte Marie
MONTLUÇON Tél : 70-05-94-82	9, rue des Rémouleurs
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33	107, Faubourg Lacapelle
MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26	15, rue Four des Flammes
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30	380, Av du Gl De Gaulle
NIMES Tél : 66-21-81-33	1, rue Richelieu (Pl Jean Robert)
NIORT Tél : 49-77-05-13	Galerie Sainte Marthe
ORLEANS Tél : 38-77-98-30	103, rue Bannier
PARIS 16 Tél : (16-1) 45-04-13-10	3, rue G. de Maupassant Métro Pompe RER H. Martin

* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
** Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES *** La SUPERCARTE vous sera remise à votre magasin DOCK GAMES avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin
Pour les appels de Paris vers Province, faite le 16 avant le numéro sauf 36-68-.. .. - Pour les appels en 36-68-.. ..: la taxation est de 2,19 F TTC / min.

Vos Intérêts Sont en Jeux !

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00	16, rue Eguillerie
QUIMPER Tél : 98-95-12-48 NOUVEAU	10, rue Froute
ROUEN Tél : 35-89-60-33	18, rue Alsace Lorraine
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13	13, rue de Rohan
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79	4, rue Georges Tessier
St RAPHAËL Tél : 94-83-64-16	44, Bd d'Alsace
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81	5, Place Clément
TOURS Tél : 47-20-42-30	5, rue Auguste Comte
TOULON Tél : 94-91-39-69	20, rue Vincent Courdouan
VALENCE Tél : 75-56-72-90	1, Cité Chabert (Pl de la république)
la VARENNE Tél : 36-68-22-06 NOUVEAU	st Hilaire 72, Avenue du BAC
Ouvertures Prochaines	
NANTES Tél : 36-68-22-06	Adresse non Communiquée
AMIENS Tél : 36-68-22-06	Adresse non Communiquée
DUNKERQUE Tél : 36-68-22-06	Adresse non Communiquée
RODEZ Tél : 36-68-22-06	Adresse non Communiquée
MARSEILLE Tél : 36-68-22-06	Adresse non Communiquée
MULHOUSE Tél : 36-68-22-06	Adresse non Communiquée
SETE Tél : 36-68-22-06	Adresse non Communiquée
RUEIL MALMAISON Tél : 36-68-22-06	Adresse non Communiquée

DERNIÈRES OUVERTURES

BLOIS, BOURGES, CAEN, DIJON, EVREUX, QUIMPER, GRASSE, NIMES, La VARENNE St HILLAIRE

Les Nouveautés sont Aussi dans les Magasins DOCK GAMES au Prix DOCK GAMES

la PSX en Démonstration

Toutes les Nouveautés 3DO, Saturn

Jaguar, Super-NINTENDO et Mega Drive

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Villes Disponibles
LORIENT-DINAN
-CHERBOURG-
LE PUY-BRUXELLES
-CHARTRES-
PERPIGNAN-PAU
AURILLAC-TARBES
-CARCASSONNE-
-LUXEMBOURG-
BESANCON-AGEN
-CHATEAUROUX-
-ST NAZAIRE-
-BEZIERS-
RENNES MILLAU
REIMS TROYES
LE MANS, ARLES
FORT de FRANCE
VANNES, ROME
POITIERS, BOSTON
MULHOUSE, LENS
LIMOGES, BERLIN
COLMAR,MADRID
NANCY, CALAIS
LILLE, ARRAS
CLERMONT - F

Vous pouvez rejoindre, Vous aussi, le Groupe DOCK GAMES

Nouveau la Centrale d'Achat DOCK GAMES est Née...!

Si vous souhaitez créer votre propre Magasin Indépendant avec une Enseigne et une Organisation Leader dans le Monde du Jeu Vidéo

contactez nous au 36-68-22-06

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

En 1995 il y aura les Magasins DOCK GAMES et ... les autres !

Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires

Super Turrican 2

Kill them all!" pourrait être son cri d'attaque! Super Turrican revient dans un nouveau jeu de tir qui grouille toujours autant de monstres en tout genre. Les graphismes, fins et colorés, sont très réussis. Courses en 3D, zooms et distorsions agrémentent une quinzaine de niveaux qui ne laissent aucun repos à vos armes. La mitraillette et le laser éclair de départ cèdent vite la place aux armes supplémentaires récoltées grâce à des icônes. Des balles à rebond, un lance-flammes et un puissant laser (...) pourront ainsi être recueillis, ainsi que quelques bombes dégommant tout à l'écran. Des boss imposants sont présents à la fin des quatre mondes du jeu. Trois niveaux de difficulté rehaussent un challenge sans trève ni repos. C'est d'ailleurs dans cet état d'esprit que nous le testerons le mois prochain...

Le "Rebond" est une arme efficace aux multiples ricochets, comme son nom l'indique.

Même accroché à votre filin, vous pouvez tirer dans toutes les directions.

OCEAN/SNIN
KILL-THEM-ALL
juin

Pour atteindre le boss de ce monde, il faut grimper de missile en missile dans ce scrolling vertical.

La méga-bombe incendie tout l'écran.

Une moto des mers pour cette partie sous-marine où vous combattez des poissons...

Effet 3D pour ce niveau très speed.

Des distorsions incessantes pour ce niveau qui éveille des souvenirs.

Dans l'espace, on peut vraiment parler de shoot'em up!

Mario's Picross

NINTENDO/GB
RÉFLEXION
JUIN

Voilà un casse-tête qui a l'air passionnant, comme c'est toujours le cas quand Mario chapeaute le jeu! Sur la grille de votre écran se dissimule une figure: pour la faire apparaître, vous devez graver au poiçon certaines cases, qui deviennent ainsi noires, et barrer les autres d'une croix. Vous avez une demi-heure en tout par grille pour réussir, mais attention, chaque erreur vous enlève des minutes au chronomètre. La précipitation causera votre perte. Pour vous aider, des indications chiffrées vous disent combien de blocs à graver se trouvent sur une ligne. Par exemple, le chiffre 2 suivi du chiffre 4 indiquent que vous aurez un bloc de deux cases noires sur cette ligne, suivi d'un bloc de quatre cases noires. A vous désormais de trouver leurs emplacements précis par déduction! Dans ce casse-tête passionnant, la difficulté est progressive, avec des grilles de 5 lignes sur 5 puis de 10 sur 10 et, enfin, de 15 sur 15! Plus de trois cents grilles au total pour faire de vous un surdoué.

Une grille facile qui fait apparaître la lettre "L" en figure finale.

Quand la taille de la grille augmente, les indications chiffrées sont plus nombreuses.

Si vous avez besoin d'aide, Mario vous remplit sur demande deux lignes au départ.

Ça devient dur dans une telle grille de faire apparaître une figure comme cette paire de ciseaux.

TOUS LES NUMEROS A SAVOIR
Grossiste : (1) 69.52.19.38
VPC Particulier : (1) 69.52.11.53
Boutiques Paris : (1) 42.81.95.10

The Flintstones

Vous dirigez le père de la célèbre famille préhistorique, alias Fred, dans ce jeu de plates-formes. Un parfum de Jurassic Park se dégage des graphismes et des dinosaures qui vous entourent. Six langues sont proposées en option pour les textes des six mondes (et six boss!) du jeu. Le héros, doté de sa massue, est à la recherche de ses deux enfants disparus et, en chemin, il récupère des pierres et des boules de bowling qui lui servent d'armes supplémentaires. Au cours de votre progression, vous devrez résoudre de petites "énigmes" pour actionner certains passages. La musique est sympa et vous pouvez jouer à deux (mais pas simultanément). Enfin, les mots de passe sont les bienvenus vu la longueur des niveaux. Nos spécimens d'hommes des cavernes de la rédaction vous en reparleront ultérieurement...

La massue de base de Fred a l'air peu efficace, mais elle s'avère précise et redoutable.

OCEAN/SNIN
PLATES-FORMES
JUIN

Les disques sont les armes que ces ennemis affectionnent le plus.

Fred doit avancer de façon à ce que, à chacune de ses descentes, son fils rebondisse sur le toit de sa voiture!

Des interrupteurs actionnent certaines plates-formes souvent situées bien plus loin dans le niveau.

Mr Nutz 2

Après le succès remporté avec son premier volet, l'écureuil au nom de noisette était très attendu. Son retour sur Game Boy était plus qu'honorable, mais qu'en sera-t-il de Mr Nutz 2 version Megadrive? Eh bien, une chose est certaine, le rongeur a renouvelé les paysages de son univers façon tags fluo au pays de la folie... A part ce premier flash psychédélique, Mr Nutz combat toujours en sautant sur la tête des animaux du lieu pour sauver le monde des poulets extraterrestres. Si, si (et sic)... Des petites phases façon aventure entrecoupent les niveaux et des niveaux-bonus sont au programme de ce jeu qui vous en mettra plein les yeux...

OCEAN/MD
PLATES-FORMES
JUIN

Dans la séquence d'introduction des niveaux, notre écureuil ouvre des portes.

Mr Nutz s'accroche au filin pour descendre.

Un écureuil se cache sur cet écran. Trouvez-le!

Il se met en boule comme Sonic!

The Adventures of Batman and Robin

SEGA/MD
BEAT'EM ALL
juin

Dotés d'une fabuleuse animation, Batman et Robin s'offrent un tour sur la Megadrive histoire de nous montrer l'étendue de leur agilité. A un ou deux joueurs simultanément, le jeu est un beat'em all à scrolling qui s'arrête tant que vous n'avez pas décimé tous les ennemis de l'écran. Ensuite, vous pouvez continuer votre progression. Les deux héros peuvent effectuer des doubles sauts, s'agripper, donner des coups de pied, de poing et tirer avec différentes armes selon les options ramassées... Lorque la barre d'énergie des combattants est à son maximum, l'arme lancée est plus volumineuse. Certains bonus, comme les têtes de mort, font tout exploser à l'écran. Les sprites sont de petite taille mais Batman et Robin se déchaînent pour une action non stop.

Seul, vous choisissez de jouer avec Batman ou Robin.

Le jeu est assez difficile: à deux joueurs, on se partage la baston.

Evidemment, Batman s'agrippe à la moindre aspérité.

Le boss du premier niveau.

Les pastilles au sigle de la souris chauve procurent une nouvelle arme.

NBA JAMTE
449 F
Vous achetez 2 jeux
10 %
sur le moins cher des deux

CONSOLE GAMES

SATURN + JEU	3 990
PSX + JEU	3 990
NEO CD + JEU	3 490
32X + JEU	990
3 DO + JEU	2 990

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz	849	—	—
International soccer	398	—	—
NBA JAMTE	398	290	200
Mario Kart	249	150	75
Mickey mania	249	150	75
Ghoul Patrol	190	150	75
DBZ 4	299	250	150
F. F. Special (32 mega)	390	290	200
Secret of Manat	429	290	200
Final Fantaisy 6	449	350	250
E. JIM	398	290	200
Soccer Shoot out	249	190	100
Samouraï Shodown	449	290	200
Super Metroïd	190	150	100
NBA Live 95	299	250	150
Donkey Kong	299	250	150

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console + jeu			
Story of thor	349	290	200
DBZ	299	250	150
Yuyu Akusho 2	349	250	150
Eternal Champion	99	—	—
Ayrton Senna	90	—	—
Mortal Kombat 2	190	—	—
Bomberman	349	290	200
NBA JAMTE	379	290	200
Mr Nutz	299	200	100
Street Racer	349	290	200
Slam Master	375	290	200
Alien Soldier	349	290	200
Soleil	398	290	200
Samouraï Shodown	375	290	200
Virtua Racing	390	290	200
Mortal Kombat 2	190	tél	tél

PSX	neuf	occase	reprise
Console+jeu au choix	3890	3490	3000
Ridge Racer	499	390	300
Toshider	499	390	300
Kileak the blood	499	390	300
TEKKEN	499	390	300
Star Blade	449	390	300
Raiden	499	390	300
Space Griffon	499	390	300
Gunner's Heaven	499	390	300
Boxer Road	499	390	300
Myst	499	390	300
Morto toon	499	390	300
Memory Card	249	tél	tél
Joy pad	290	200	100
Fighting joystich	590	—	—

3 DO	neuf	occase	reprise
Console + jeu	2990	2500	2000
Street Fighter 2 tbo	375	290	200
Jam it (basket)	290	tél	tél
Samouraï Shodown	349	290	200
Gex	349	290	200
IM Mercenary	375	290	200
Quarantine	290	200	100
Return Fire	349	290	200
Need for Speed	349	290	200
Korps Killer	349	290	200
Theme Park	349	290	200
Flash back	349	290	200
Road Rash	349	250	200
Joypad 6 boutons	149	—	—

SATURN	neuf	occase	reprise
Console+jeu au choix	3890	3490	3000
Daytona USA	449	350	250
Victory Goal	499	390	290
Gale Racer	499	390	290
Panzer Pragon	499	390	290
Deadalus	449	350	250
Virtua Fighter	390	290	200
Crystal Legend	499	390	200
Virtual Hydlide	499	390	200

JAGUAR	neuf	occase	reprise
Console	1290	990	700
Iron Soldier	398	290	200
CD ROM	1390	tél	tél
Theme Park	398	290	200
Doom	398	290	200
Rayman	398	290	200
Syndicate	398	290	200
Canon Fooder	—	—	—
Joypad	249	tél	tél

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console + jeu	1590	1190	tél
Samouraï 2	990	890	600
Fatal Fury 3	1490	tél	tél
Side kiks 3	1390	tél	tél
Double Dragon	1390	tél	tél
World Heroes 2 jet	690	tél	tél
Worls Heroes 2	250	tél	tél
Street Hoop	890	tél	tél
Alpha Mission 2	190	tél	tél
Jeux à partir de	190	tél	tél

NEO CD	neuf	occase	reprise
Console + jeu	3490	2490	2000
King of	349	249	150
Samouraï 2	349	249	150
Steet Hopp	349	249	150
View P	375	250	200
Mutation Nation	349	250	150
Super Volley ball 2	375	250	200
Fatal Fury 3	390	250	200
Side Kiks 3	390	250	200
Galaxy Fight	390	250	200

GOODIES

Mangas ..... à partir de 30 F
K7 vidéo ..... 129 F
Figurines ..... 79 F

ENVOI COLISSIMO
48 Heures
Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F
Règlement : CB, chèque, CRBT

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	299,00	NFL QUATERBACK 95	499,00
ANIMANIACS	299,00	NHL 95	399,00
BATMAN ET ROBIN	**349,00**	NIGEL MANSEL INDY	299,00
BLACK HAWK	299,00	POWER DRIVE	399,00
CANON FODDER	449,00	PSG SOCCER	249,00
DEMON'S BLAZON	449,00	SAILOR MOON	399,00
DONKEY KONG COUNTRY	**489,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
DRAGON	299,00	SOULBLAZER	449,00
DRAGON BALL Z 3: L'ultime Menace	489,00	SPARKS TER	299,00
EARTH WORM JIM	**399,00**	SPIDERMAN TV	399,00
FATAL FURY 2	299,00	STAR GATE	399,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00	**STREET RACER**	**299,00**
FIREMEN	499,00	STROUMPFS	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	399,00	STUNT RACE FX	449,00
JUNGLE STRIKE	399,00	SUPER INDIANA JONES	429,00
KICK OFF 3	299,00	SUPER PUNCH OUT	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE ROI LION	**399,00**	TETRIS+ DR MARIO	389,00
LE RETOUR DU JEDI	**399,00**	TOP GEAR 3000	449,00
MAXIMUM CARNAGE(SPIDERMAN)	249,00	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**299,00**
MORTAL KOMBAT 2	**489,00**	WARLOCK	499,00
NBA JAM	**299,00**	WOLFENSTEIN 3D	299,00
NBA JAM T.E	**399,00**	WORLD CUP USA 94	299,00

GENIAL !!! *NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F

PROMO SUPER NINTENDO

MICKEYMANIA	**199,00**	**STAR WING**	**99,00**
ART OF FIGHTING	199,00	MICRO MACHINES	199,00
BUBSY	199,00	MORTAL KOMBAT	149,00
CLAYMATE	149,00	NBA LIVE 95	199,00
CHOPLIFTER 3	199,00	PARODIUS	199,00
DAFFY DUCK	149,00	PILOT WINGS	99,00
DINO DINNIS SOCCER	149,00	PITFALL	199,00
DOUBLE DRAGON	149,00	POPULOUS	169,00
EMPIRE STRIKE BACK	199,00	RISE OF THE ROBOT	199,00
EQUINOX	199,00	SHAQ FU	179,00
F1 POLE POSITION	199,00	SKYBLAZER	199,00
FLASH BACK	199,00	SMASH TENNIS	199,00
GHOUL PATROL (ZOMBIES 2)	199,00	SUPER KICK OFF	149,00
HYPER V BALL	199,00	SUPER R TYPE	99,00
JIMMY CONNORS	149,00	SUPER SWIV	199,00
JOHN MADDEN 95	199,00	SYNDICATE	199,00
JURASSIC PARK 2	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LE COBAYE	199,00	TINY TOON	199,00
LEGEND	199,00	VORTEX	199,00
LEMMINGS 2	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
MICHAEL JORDAN	199,00	WORLD CUP USA 94	199,00
		WORLD LEAGUE BASKET	199,00
		WWF RAW	299,00

MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT(EUR)	249,00	PROBOTECTOR (EUR)	349,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	PSG SOCCER (EUR)	299,00
BLOOD SHOT (EUR)	299,00	ROAD RASH 3(EUR)	369,00
CANNON FODDER	399,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**249,00**	RUGBY WORLD CUP (EUR)	399,00
DRAGON(EUR)	299,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	399,00	SHINING FORCE II (EUR)	349,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SOLEIL (EUR)	425,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SPARKSTER (EUR)	299,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	**379,00**	SPIDERMAN TV (EUR)	399,00
FLINK(EUR)	369,00	STAR GATE (EUR)	449,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
JOHN MADDEN 95	399,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
KICK OFF 3 (EUR)	249,00	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
LAND STALKER (EUR)	399,00	X MEN 2 (EUR)	399,00
LA LEGENDE DE THORE (EUR)	429,00	WARLOCK (EUR)	449,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	199,00
NBA JAM (EUR)	**299,00**		
NBA JAM T.E (EUR)	**399,00**		
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00		
NFL QUATERBACK 95	499,00		
NHLPA 95 (EUR)	399,00		
PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	349,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 790 F

BONKERS (MICKEY)	299,00
BREATH OF FIRE	499,00
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	299,00
DRAGON VIEW	399,00
FINAL FANTASY 3	499,00
FIRE STRIKER	449,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN X 2	495,00
MIGHT AND MAGIC 3	495,00
OBITUS	399,00
OGRE BATTLE	495,00
ROBOTREK	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	199,00
SAMOURAI SHOWDOWN	499,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	449,00
STAR TREK NEXT GENERATION	199,00
STUNT RACE FX	249,00
SUPER METROID	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	299,00
TETRIS 2	299,00
ULTIMA FALSE PROPHET	249,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	299,00
UNIRACER	299,00
WARIO WOODS	299,00
WIZARDRY 5	149,00
X MEN	495,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00
FATAL FURY	149,00
JOHN MADDEN 95	179,00
MEGAMAN SOCCER	149,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
SUPER BOMBERMAN 2	249,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURICAN	**129,00**
STREET FIGHTER 2	**99,00**
VORTEX	**149,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

MEGA PROMOS M.D

AGASSI TENNIS (EUR)	**99,00**
ATOMIC RUNNER (EUR)	**99,00**
BUBSY (EUR)	**149,00**
BALL Z (EUR)	**129,00**
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	**99,00**
BUBSY 2 (EUR)	**199,00**
CASTELVANIA (EUR)	**199,00**
CHAKAN (EUR)	**129,00**
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	**149,00**
DRAGON BALL Z (EUR)	**299,00**
E.A HOCKEY + J.MADDEN	**99,00**
ETERNAL CHAMPION (EUR)	**149,00**
FANTASY ZONE (EUR)	**99,00**
FIFA SOCCER 95	**379,00**
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	**99,00**
JAMES POND 3 (EUR)	**149,00**
JOHN MADDEN 94 (EUR)	**149,00**
KLAX (EUR)	**99,00**
LEMINGS 2 (EUR)	**199,00**
LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	**129,00**
LOTUS 2 (EUR)	**149,00**
MICKEYMANIA (EUR)	**199,00**
MORTAL KOMBAT (EUR)	**149,00**
MR NUTZ (EUR)	**149,00**
NHL 94 (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	**199,00**
PRINCE OF PERSIA (EUR)	**169,00**
RISE OF THE ROBOT (EUR)	**199,00**
ROBOCODE (JAP)	**99,00**
SHAQ FU (EUR)	**169,00**
SMASH TV (EUR)	**99,00**
STREET FIGHTER (JAP)	**149,00**
SUPER KICK OFF (EUR)	**129,00**
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	**299,00**
TALMIT ADVENTURE (EUR)	**99,00**
TWO CRUDE DUDES (EUR)	**99,00**
ZOOL (EUR)	**99,00**

SUPER FAMICOM

COTTON 100%	199,00
CHRONO TRIGGER *	**649,00**
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	**399,00**
FRONT MISSION	690,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
NOSFERATU	**399,00**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
R TYPE 3	199,00
YUYU HAKUSHO 2	399,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	**299 F**
DRAGON BALL Z5 (AVENTURE)	**399 F**
RAMNA 1/2 4	**199,00**
ART OF FIGHTING	**149,00**
EYE OF THE BEHOLDER	149,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	99,00
RUSHING BEAT	99,00
RUSHING BEAT SHURA	**199,00**
SPACE ACE	99,00
SUPER METROID	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	**299 F**
SUPER ADVANTAGE ASCII	**249 F**
MANETTE ASCII	**99 F**
ACTION REPLAY pour SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE	**395 F**
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour SUPER NINTENDO	**129 F**
ADAPTATEUR MULTI JOUEURS pour MEGADRIVE	**199 F**

SUPER GAME MAGE 379 FF

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F

CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE
N° 4 À11 129 F

DRAGON BALL : LE FILM 129 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1290 F

COSMIC CARNAGE	449,00
DOOM	449,00
MORTAL KOMBAT 2	TEL
SPACE HARRIER	449,00
STAR WARS	449,00
SUPER MOTOCROSS	449,00
VIRTUA RACING DE LUXE	449,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M° Ledru-Rollin
TEL :(1)43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL FZ10- (Plein écran fontionne avec tous les jeux)
+ ALONE IN THE DARK (français) 3.490 F
3DO PAL GOLDSTAR + 3CD 3.490 F

ALONE IN THE DARK (VOIX FRANCAISE)	**375,00**
BURNING SOLDIER	375,00
CANON FODDER	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce
CORPSE KILLER	399,00
COVEN (ADULTES)	279,00
CREATURE CHOCK	375,00
CRIME PATROL	375,00
DEADELUS ENCOUNTER	375,00
DEMOLITION MAN	369,00
DRAGON LORE	375,00
FIFA SOCCER	375,00
FLASH BACK	375,00
FLIGHT STICK(POUR SIMULATION)	590,00
GEX	375,00
GRIDDERS	375,00
GUARDIAN WAR	299,00
IMMERCENARY	375,00
INTERNATIONAL SOCCER	TEL
JAMMIT	375,00
JOYPAD 6 BOUTONS	299,00
JOYPAD PANASONIC	349,00
MEGA RACE	375,00
MEGAZINE + DEMO	50,00
MICROCOSME	299,00
MYST	375,00
NEED FOR SPEED	375,00
NOVASTORM	375,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
PATAANK	375,00
PISTOLET	349,00
PLUMBERS (ADULTES)	375,00
QUARANTINE	299,00
REAL PINBALL	299,00
REBELL ASSAULT	**375,00**
RETURN FIRE	399,00
RISE OF THE ROBOT	375,00
ROAD RASH	375,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SAMOURAI SHODOWN	375,00
SAMPLER 3	79,00
SEAL OF PHARAO	375,00
SEWER SHARK	275,00
SEX (ADULTES)	279,00
SHADOW WAR	375,00
SHERLOCK HOLMES	299,00
SHOCK WAVE	375,00
SHOCK WAVE : OP JUMPGATE	279,00
SLAM AND JAM 95	369,00
SPACE PIRATE	369,00
STAR BLADE	375,00
STAR CONTROL II	375,00
SUPER STREET FIGHTER 2	**375,00**
SUPREME WARRIOR	375,00
SYNDICATE	375,00
THE ELEVENTH HOUR	375,00
THE LOST EDEN	375,00
THEME PARK	375,00
THE HORDE	375,00
TOTAL ECLIPSE	**299,00**
VIRTUOSO	375,00
WAY OF THE WARRIOR	299,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	**299,00**
WING COMMANDER 3	369,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 1 290 F
CD JAGUAR TEL

AIR CARS	399,00
ALIEN VS PREDATOR	449,00
BUBSY	399,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	449,00
CANNON FODDER	449,00
CHECKERED FLAG II	449,00
CLUB DRIVE	399,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	449,00
DOOM	449,00
FIGHT FOR LIFE	TEL
HOVER STRIKE	399,00
IRON SOLDIER	449,00
KASUMI NINJA	449,00
SENSIBLE SOCCER	449,00
SYNDICATE	449,00
TEMPEST 2000	449,00
THEME PARK	449,00
VAL D'ISERE	449,00
WOLFENSTEIN 3D	449,00
ZOOL 2	399,00
MANETTE	299,00

PLAY STATION

PSX + 1 JEU AU CHOIX 3 990 F

COSMIC RACE	590,00
CYBER SLED	490,00
FANTASTIC PINBALL	490,00
KILEAK THE BLOOD	490,00
MANETTE	299,00
MEMORY CARD	249,00
MOTOR TOON	490,00
RAIDEN PROJECT	490,00
RIDGE RACER	490,00
SPACE GRIFFON VF9	490,00
STAR BLADE	490,00
TEKKEN	490,00
TOSHINDEN	490,00
TWIN GODESS	590,00

NEC

PC ENGINE GT 990 F

PC FX 3 990 F

BATTLE HEAT	590,00
GRADUATION	590,00
04 CHAMPION	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
STREET FIGHTER 2	199,00
SOLDIER BLADE	149,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEO	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON COLLECTION	499,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00

MEGA CD

MULTIMEGA + 3 CD 2 490 F

BATTLE CORP (EUR)	399,00
DUNE (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00
MISTERY MANSION(EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**299,00**
NBA JAM (EUR)	399,00
NIGHT TRAP (EUR)	399,00
ROAD RASH (EUR)	399,00
SOULSTAR (EUR)	399,00
STARBLADE (EUR)	399,00
TERMINATOR (EUR)	99,00

NEO GEO

.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	590,00
FATAL FURY 3	TEL
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
SAMOURAI SHODOWN II	**990,00**
SPINMASTER	690,00
STREET HOOP	990,00
SUPER SIDE KICK 2	**990,00**
SUPERT SIDEKICKS 3	TEL
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	990,00
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES II JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD + FATAL FURY 3 3590 F

3 COUNT BOUT	399,00
AERO FIGHTER 2	399,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	449,00
ART OF FIGHTING 2	399,00
BASEBALL STAR 2	399,00
BURNING FIGHT	399,00
DOUBLE DRAGON	449,00
FATAL FURY SPECIAL	399,00
FATAL FURY 3	**499,00**
FOOTBALL FRENZY	399,00
GALAXY FIGHT	449,00
GHOST PILOT	399,00
KARNOV'S REVENGE	399,00
KING OF FIGHTER 94	449,00
KING OF MONSTER 2	399,00
LAST RESSORT	399,00
MAGICIAN LORD	399,00
MUTATION NATION	449,00
POWER SPIKES 2	399,00
PUZZLE BOBBLE	399,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SAMOURAI SHOWDOWN 2	449,00
SENGOKU 2	399,00
STREET HOOP	449,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	399,00
TOP PLAYER GOLF	399,00
TRASH RALLY	399,00
VIEW POINT	449,00
WINDJAMMER	449,00
WORLD HEROES II JET	399,00

SATURNE Version PAL

SATURNE + VIRTUA FIGHTER 3 990 F

CLOCK WORK KNIGHT	449,00
DAYTONA USA	549,00
GALE RACER	490,00
GOTHA	490,00
MANETTE	299,00
PANZER DRAGON	490,00
VICTORY GOAL	490,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❐ MEGADRIVE ❐ GAME BOY ❐
SUPER NES ❐ MEGA CD ❐ GAME GEAR❐
SUPER FAMICOM ❐ NEO GEO ❐

Mode de paiement : ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

TIPS

Salut les tricheurs! Ce mois-ci, tonton Switch vous a déniché un Select Stage sur Parodius (PS-X), les personnages cachés de NBA Jam TE (SNIN et MD), les courses en mode Miroir sur Ridge Racer (PS-X), une petite goutte d'hémoglobine à faire couler dans Demolition Man (3DO), un Sound Test du tonnerre pour votre Donkey Kong Country favori et plein d'autres pures astuces pour vous, les purs fondus. Au fait, si vous connaissez des trucs sur des jeux du moment, n'hésitez pas à nous les donner sur Minitel, 3615 CONSOLESPLUS, ou par courrier (adressez vos lettres à: Consoles+, Switch, 75754 Paris Cedex 15). Bon, je vous laisse, je dois finir Chrono Trigger. A +!

Switch

3DO — SUPER STREET FIGHTER II TURBO

On connaissait le tip qui permet de jouer avec Akuma en mode Battle. Maintenant, on sait que la même chose est possible en mode Versus. Je n'ose imaginer les combats acharnés qui vont se dérouler sur 3DO après la parution de ce code. Fight!

Pour jouer avec Akuma en mode Versus

A l'écran de sélection des joueurs, appuyez en maintenant la pression sur les six boutons de votre paddle. Si le code a fonctionné, vous pouvez jouer avec... Akuma!

A l'écran de sélection, c'est à vous de jouer.

Hop! Akuma a remplacé Ryu.

Vous vous sentez bien dans sa peau?

SNIN-MD — NBA JAM TE

Le mois dernier, vous aviez pu découvrir comment prendre les personnages cachés. Malheureusement, ils n'y étaient pas tous. J'en entends déjà certains dirent: "Ah! la la, ce Switch, quel gros Kéké." Mais je me rattrape ce mois-ci, puisqu'ils sont tous là, un peu plus bas. Ah! j'oubliais: toutes ces astuces fonctionnent, pas la peine d'appeler pour demander confirmation, cette fois-ci il faudra vous débrouiller seuls.

Pour jouer avec les personnages cachés

Brutah
Attention! Tous les tips qui vont suivre doivent être exécutés de la manière suivante:
placez-vous sur la lettre L, appuyez sur Start en maintenant la pression et appuyez sur le bouton A. Placez-vous sur la lettre G, appuyez sur Start, maintenez la pression et appuyez sur B. Enfin, placez-vous sur N et validez avec n'importe quel bouton.

Kabuki
Tapez D avec n'importe quel bouton; tapez A avec B et Start, puis N avec A et Start.

Facime
Tapez X avec B et Start; tapez Y avec B et Start, puis Z avec A et Start.

Moon
Tapez J avec n'importe quel bouton; tapez A avec A et Start, puis Y avec B et Start.

Snake
Tapez G avec A et Start; tapez O avec Y (C pour la version MD) et Start, puis F avec B et Start.

Falcus
Tapez J avec A et Start; tapez F avec n'importe quel bouton, puis espace avec Y (C pour la version MD) et Start.

Musket
Tapez M avec B et Start; tapez C avec B et Start, puis M avec Y (C pour la version MD) et Start.

Hill
Tapez N avec A et Start; tapez D avec B et Start, puis H avec A et Start.

Turmell
Tapez M avec A et Start; tapez J avec n'importe quel bouton, puis T avec A et Start.

Heavy D
Tapez H avec A et Start; tapez V avec n'importe quel bouton, puis Y avec B et Start.

Blaze
Tapez B avec Y (C pour la version MD) et Start; tapez L avec n'importe quel bouton, puis Z avec Y (C pour la version MD) et Start.

Revitt
Tapez R avec n'importe quel bouton; tapez J avec A et Start, puis T avec Y (C pour la version MD) et Start.

Mike D.
Tapez M avec Y (C pour la version MD) et Start; tapez K avec n'importe quel bouton, puis D avec Y (C pour la version MD) et Start.

Cunningham
Tapez P avec n'importe quel bouton; tapez H avec A et Start, puis I avec Y (C pour la version MD) et Start.

Liptak
Tapez S avec n'importe quel bouton; tapez L avec B et Start, puis espace avec B et Start.

Goskie
Tapez T avec B et Start; tapez W avec n'importe quel bouton, puis G avec A et Start.

Adrock
Tapez A avec n'importe quel bouton; tapez D avec Y et Start, puis R avec B et Start.

Larry Bird
Tapez B avec A et Start; tapez R avec Y (C pour la version MD) et Start, puis D avec A et Start.

Divita
Tapez S avec A et Start; tapez A avec Y (C pour la version MD) et Start, puis L avec n'importe quel bouton.

MCA
Tapez M avec B et Start; tapez C avec B et Start, puis A avec n'importe quel bouton.

PS-X — PARODIUS DELUXE PACK

Ce shoot-them-up, dernier épisode en date de la série des Parodius, est excellent, malgré les quelques ralentissements qui interviennent parfois. Mais il est également très difficile. Pour vous aider à le terminer, voici un tip qui vous permettra de choisir votre niveau. Il fonctionne pour les deux versions contenues dans le Deluxe Pack.

Pour choisir son niveau

Sur l'écran-titre, appuyez cinq fois sur le bouton carré, sept fois sur le bouton Croix et trois fois sur le bouton rond.

Voici les deux écrans sur lesquels il faudra faire la manipulation.

Si tout s'est bien passé, le tableau du Stage Select apparaîtra.

Et voilà, vous pouvez désormais jouer dans votre tableau préféré ou finir le jeu!

3DO — WAY OF THE WARRIOR

Bien que WOW ne soit pas à mon avis un bon jeu, je n'hésite pas à vous fournir ses tips, car j'en connais qui l'apprécient. Grâce à ces astuces, vous allez pouvoir jouer avec de nouveaux personnages et dans de nouveaux décors. Il y a même un niveau dans lequel il n'existe pas de sol et où les combats sont très rapides. C'est trop pur!

Ici, c'est dans le Garden Stage que combattent Gulab et Black Dragon.

Pour jouer avec de nouveaux personnages

Entrez dans les options "NAME" et inscrivez:
- **pour Gulab Jamun "GULAB, FEBRUARY 28, 1900";**
- **pour Black Dragon "WYVERN, MARCH 9, 1927";**
- **pour Major Trouble "BAD BOY, FEBRUARY 4, 1908";**
- **pour Voodoo "EVIL, JUNE 6, 1966".**

Pour sélectionner ces persos, vous devrez vous placer tout à droite de la grille de sélection.

Major Trouble et Voodoo découvrent les joies du Turbo World.

Le troisième niveau secret vous emmène dans la rue, très réaliste.

Pour jouer dans de nouveaux décors

Entrez dans les options "NAME" et inscrivez:
- **pour le Garden Stage "TAJ MAHAL, JANUARY 1, 1901";**
- **pour le Turbo World "SPEED, AUGUST 8, 1980";**
- **pour le Alley Fight "TUGA-WAR, APRIL 16, 1964".**

3DO — DEMOLITION MAN

Après le tournage de "Demolition Man", Stallone a à peine pris le temps de se reposer. Allez hop! Tournage du jeu. Vous l'avez sûrement remarqué, ce jeu, pourtant très violent, ne comporte aucune trace de sang. Pour remédier à ce (grave) problème, il existe un tip, très facile à exécuter. Voici quelques conseils pour réussir la manipulation.

Pour jouer avec du sang

A la page de présentation, maintenez la pression sur le bouton R et faites une rotation de 360° avec la touche directionnelle jusqu'à ce qu'une tâche de sang apparaisse à gauche sur l'écran.

C'est à cet endroit précisément que vous devrez faire la manip'...

... jusqu'à ce que cette tâche à gauche de l'écran apparaisse.

Tu es coincé, tu craques, tu t'énerves?

Tape

3615 CONSOLESPLUS

ou appelle le

36 70 04 86

ARRETEZ DE FUMER !

MOTUL INVENTE LE 1er LUBRIFIANT TECHNOSYNTHESE ANTI-FUMEE SPECIAL SCOOTER

SCOOTER

Motul vous offre* une paire de Lunettes pour 2 bidons achetés.

* Du 1er avril au 31 juillet 1995 chez les revendeurs participant à l'opération et dans la limite des stocks disponibles. Offre valable uniquement sur SCOOTER 2T et SCOOTER 4T.

EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ LES SPECAILISTES

MOTUL

L'HUILE DE HAUT NIVEAU

PS-X — RIDGE RACER

Peut-être ne l'avez-vous pas remarqué, mais Ridge Racer a une durée de vie quasi infinie. Pourquoi? Parce qu'il existe seize courses! Et pourquoi seize? Parce que toute les courses visibles dans la sélection des circuits peuvent être disputées en mode Miroir. Mais qu'est-ce que le mode Miroir? Ah, cette fois-ci, je ne vous le dis pas, regardez plutôt les photos.

Pour jouer en mode Miroir

Au départ d'une course, faites demi-tour et foncez dans le mur devant vous (vous devrez cependant rouler à plus de 100 km/h si vous voulez le passer). Une fois cela accompli, tous les virages et les décors (bref, le circuit) seront inversés.

Au départ: 3, 2, 1, Go!

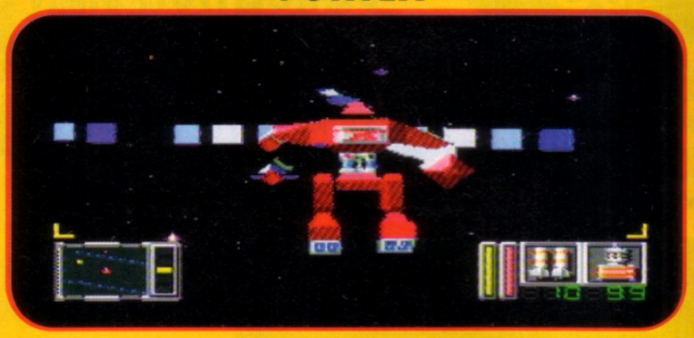
Voilà le mur cité plus haut.

Et vous vous retrouvez derrière "the wall".

A vous de jouer, mais tout est inversé.

DES PASSWORDS! SNIN

VORTEX



Vous voilà prêt à réduire en miettes tous les sales "keumés de la touchcare"!

Des vies infinies, choisir son niveau, être invincible, disposer de munitions à ne plus savoir qu'en faire, oui! tout ça c'est possible. Et, pour une fois, ce n'est pas grâce à une manipulation à réaliser quelque part dans le jeu, mais avec des passwords que vous pourrez jouir de tous ces avantages. C'est parti pour quelques passwords!

WARLOCK

- Stage 2: GRKKL
- Stage 3: SHPJL
- Stage 4: CDJHL
- Stage 5: BRSHT
- Stage 6: HBLST
- Stage 7: THKTH
- Stage 8: DCTFF
- Stage 9: BSTJK
- Stage 10: LHBHL
- Stage 11: DFGBH

Pour avoir plein de purs trucs dans votre pur jeu

Inscrivez les passwords suivants:

- pour avoir des vies à l'infini "JTTSJ";
- pour choisir son stage "CTGXF";
- pour être indestructible "HVZSM";
- pour avoir des munitions infinies "WSVTQ".

TRUE LIES

- Stage 2: TSNJMLC
- Stage 3: TSNJMQC
- Stage 4: BYHHGPB
- Stage 5: DWFFJBJ
- Stage 6: JWLNDBN
- Stage 7: NMTJSKC
- Stage 8: LVMBQXL
- Stage 9: KYNCRYM

DES CODES ACTION REPLAY! SNIN

BLACK THORNE

- Energie infinie: "7E0FC509" (baissez le switch de l'ARP avant de parler à la personne qui vous donne de l'énergie à la fin de chaque niveau).
- Bridge Key à l'infini: 7E187E07
- Iron Key à l'infini: 7E188002
- Potion à l'infini: 7E188004

EARTHWORM JIM

- Tirs infinis: 7E662338
- Energie infinie: 7E662938
- Select Stage: 7E512AXX (XX = 00 - 1A)
- Super-Saut: 7E67D022

INCREDIBLE HULK

- Énergie infinie: 7E07863
- Vies infinies: 7E00C003
- Capsules infinies: 7E00BC01

SUPER STREET FIGHTER II

- Pour faire des Huricane Kicks (en appuyant sur coup de poing fort) 7E06E104

LE ROI LION

- Energie infinie: 7E200404
- Rugissements infinis: 7E200210
- Select Stage: 7FFF9E0X
- Simba adulte en permanence: 7E200002
- Vies infinies: 7FFF9C02

MICKEY MANIA

- Energie infinie: 7E060804
- Invincibilité: 7E013738
- Vies infinies: 7E060E05

BUBSY

- Super-Saut: 7E001800

SNIN

DONKEY KONG COUNTRY

Top des tops en matière de jeux de plates-formes, Donkey Kong Country est truffé de petites astuces. J'en ai dégoté une qui permet de commencer le jeu avec cinquante vies et une autre qui donne accès à un Sound Test. Elles sont très facilement réalisables, pas d'inquiétude...

Pour commencer le jeu avec 50 vies

A l'écran de sélection des sauvegardes, placez-vous sur "ERASE GAME" et faites: B, A, R, R, A, L.

C'est à cet endroit que vous devez rentrer le tip.

Choisissez votre sauvegarde.

Et commencez le jeu avec cinquante vies.

Pour obtenir un Sound Test

A l'écran de sélection des sauvegardes, placez-vous sur "ERASE GAME" et faites: Bas, A, R, B, Y, Bas, A, Y. Appuyez sur Select pour faire défiler les différents sons et mélodies.

Tout se joue ici, il va falloir assurer à donf', Marcel!

KONCI

123 bd. Voltaire, (Métro Voltaire) 75011 PARIS
Tél: 44 - 93 - 51 - 30
Ouvert du mardi au samedi de 10H00 à 19H30
et dimanche de 14H00 à 19H00

SONY PLAYSTATION

AVEC PERITEL + 1 JEU = **3690** Frs

KONCI c'est un stock énorme de jeux vidéos neufs et d'occasions pour toutes les consoles à des prix vraiment imbatables ! N'hésitez pas à téléphoner !

KONCI c'est **LE** spécialiste **DBZ** en France ! Nous avons absolument **TOUT** pour **DBZ** !

FIGURINES BATTLE COLL.

Vol.1; Songoku	79 frs
Vol.2; Songoku Saiyan	79 frs
Vol.3; Piccolo	79 frs
Vol.4; Vegeta	79 frs
Vol.5; Trunks	79 frs
Vol.6; Freezer	79 frs
Vol.7; Vegeta Saiyan	79 frs
Vol.8; Gohan	79 frs
Vol.9; Gohan Saiyan	89 frs
Vol.10; Burory	119 frs
Vol.11; Cell	119 frs
Vol.12; Trunks Saiyan	119 frs
Vol.13; Gohan adulte	119 frs
Vol.14; Gohan Great	119 frs
Vol.15; Goten	109 frs
Vol.16; Trunks Jr.	109 frs
Figurines en kit:	
- Trunks & Goten	199 frs
- Goku 3ème stade	199 frs
- Gotenks	199 frs
Full Color Battle 1 à 8	129 frs
Songoku 40 cm	279 frs
Gohan électronique	219 frs

K7 VIDEO SECAM
TOUT A **119** FRS !

PROMO !
4 K7 POUR 400 FRS !

Vol.1; Garlic
Vol.2; Robot des glaces
Vol.3; Combat fratricide
Vol.4; Namec
Vol.5; Cooler
Vol.6; 100000 Guerriers
Vol.7; Cyborgs
Vol.8; Burory
Vol.9; Mercenaires de l'espace
Vol.10; Le père de Goku
Vol.11; Histoire de Trunks
Vol.12; Dragon Ball

TRANSFORMEZ VOTRE CONSOLE SNIN (50 Hz) EN SFC (60 Hz) GRACE AU TRUBO KIT KONCI POUR SEULEMENT 98 FRS TTC!

CARDASS & RAMI CARDS

C'est plus d'un million de cartes qui vous attendent dans nos magasins à des prix défiants l'imagination !

Cardass à partir de 2 frs !

HERO COLL. 3 DBZ pour 25F.

KONCI sera présent à la **Foire de Paris**.
Stand n°72, bât.1, allée Z
50 entrées gratuites à gagner au magasin **KONCI** !

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS !

KONCI c'est 3 ans d'expériences dans la Japanimation et les goodies & manga japonais.
KONCI c'est aussi un service revendeur avec des envois en Jet Service (24 heures), un service VPC rapide et efficace et une assurance d'un sérieux et d'une qualité irréprochable.

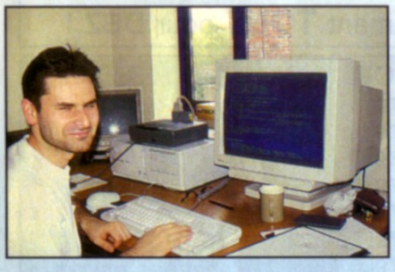
TABAC, LIBRAIRIES et VIDEO CLUBS CONTACTEZ NOUS AVONS LE PRODUIT QU'IL VOUS FAUT !

DESIGNATION	PRIX UNIT	NB.	TOTAL

FRAIS DE PORT 30 frs ou 50 frs pour les consoles

LE FEU SOUS

Derrière les jeux, il y a des hommes. Dans une industrie dominée par les éditeurs, on ne parle jamais assez des programmeurs: des gens comme nous, des passionnés, des gens comme on en trouve à Vivid Image.



Le kit de développement de la Saturn relié à un PC. A quand le jeu?

Vivid Image, c'est Street Racer sur Super Nintendo. Une sacrée carte de visite pour une équipe de programmeurs anglais jeunes et dynamiques. Mevlut Dinc, le patron, n'a rien du British type, celui qu'on se plaît à caricaturer en France. C'est un mec cool, fan des Pink Floyd et qui ne vous prend pas de haut parce que c'est un "big boss". pourtant, il le pourrait. Vivid Image, c'est lui qui l'a créée en 1988 avec trois amis (partis depuis). Il est à l'origine de succès micro comme First Samurai ou Second Samurai, et c'est l'auteur du mythique Last Ninja 2 sur Amstrad. Les vétérans comme Alain "ça swingue" Huygues-Lacour apprécieront la référence en connaisseur. Bref, Mevlut est un patron qui sait de quoi il parle. Bien qu'il ne programme plus lui-même, ses conseils sont précieux et ce n'est pas lui que vous verrez engueuler les programmeurs pour des histoires de délais. Selon lui, son job, c'est justement de négocier avec les éditeurs pour avoir le temps de faire de bons jeux. Le résultat parle de lui-même: Street Racer a fait un carton sur Super Nintendo. Fort de ce succès, Vivid Image se lance dans une série de conversions de son jeu. Après la version Megadrive, l'éditeur se concentre aujourd'hui sur les versions 32X, PS-X et Saturn. Ces deux dernières devraient d'ailleurs être fort différentes, Mevlut Dinc mettant un point d'honneur à adapter ses jeux au meilleur des capacités de la machine. Prendre le temps de faire des bons jeux, voilà un exemple que pourraient – devraient – suivre bon nombre de grandes maisons d'édition. Vous savez, celles qui inondent le marché d'adaptations insipides en comptant déjà les zéros que cela va ajouter à leurs comptes en banque.

De gauche à droite: Steve Pearce (programmeur de Street Racer), Harris Bernadez (programmeur sur 32X et Saturn) et Mevluk Dinc (programmeur des programmeurs, le boss quoi!).

CONFIDENCES DU BOSS

CONSOLES+: Mev, qu'est-ce qui vous pousse à peaufiner avec autant de soin les adaptations de Street Racer sur Saturn et PS-X?
MEVLUT DINK: Vivid Image n'est pas une grande structure, nous ne pouvons pas nous permettre de rater un de nos jeux. Et puis, nous sommes des joueurs avant tout, alors nous essayons de faire au mieux.

C+: Comment se passe le développement de Street Racer sur Playstation et Saturn. Toute cette puissance, cela devrait donner des jeux superbes, non?
M.-D.: Ce qui m'importe avant tout, c'est la jouabilité. Les jeux qui en mettent plein la vue pour attirer le client, ce n'est pas notre genre. La Saturn et la Playstation nous permettent d'améliorer Street Racer et d'essayer de nouveaux concepts de jeux.

C+: Entre ces deux machines, laquelle est la meilleure?
M.-D.: La puissance n'est pas primordiale. L'important, c'est de faire des bons jeux. Il n'y a pas de bonne machine sans de bons jeux. Et puis, il y a suffisamment de place sur le marché pour Sega et Sony.

C+: Et l'Ultra 64, dans tout ça? Etes-vous prêt à développer exclusivement pour Nintendo [les jeux ne peuvent être adaptés pendant deux ans sur Playstation et Saturn, NDLR]?
M.-D.: Il faudrait qu'ils me donnent de sérieux arguments. Je ne suis pas attaché à une machine en particulier, pour moi, elles ne sont qu'un support de développement.

C+: Comment voyez-vous l'avenir?
M.-D.: Radieux! j'espère qu'un jour les créateurs seront plus reconnus que les distributeurs. Après tout, que m'importe de savoir qui distribue Pulp Fiction, ce qui m'intéresse c'est Quentin Tarantino!

HODJA SUR PLAYSTATION

Dès les premiers stade de son développement, Hodja est la preuve éclatante de l'esprit créatif de Vivid Image. Hodja est un jeu de plates-formes, mais aussi un charmant personnage enturbanné que vous avez pu apercevoir au volant d'un bolide dans Street Racer. Pour la petite histoire, sachez que Hodja a été créé à la base non pas pour figurer dans Street Racer mais pour être le héros d'un jeu. C'est bientôt chose faite grâce à cette aventure en trois dimensions. Tout comme dans Bug sur Saturn, Hodja apporte une profondeur inégalée dans le monde bien plat des plates-formes (remarquez, vu le nom c'est logique). Imaginez un jeu où, au lieu de sauter par-dessus un obstacle, il suffit de passer derrière ou devant. Vous pigez le topo? Bien sûr, difficile de voir ça sur des photos d'écran, mais il est certain que des jeux comme Hodja vont redonner un second souffle au genre. Bien entendu, les graphismes seront largement améliorés dans la version finale du jeu.

Hodja peut se déplacer dans toutes les directions.

L'animation est particulièrement fluide et rapide.

LA BRAISE...

STREET RACER 32X

La version 32X de Street Racer s'annonce prometteuse. Très proche de Mario Kart dans son principe, le jeu de Vivid Image reproduit sans peine le Mode 7 de la Super Nintendo. En fait, Street Racer 32X a bien changé depuis la version Megadrive, hormis, bien sûr, les participants, toujours aussi marrants et vindicatifs. Habile mélange de course et de baston, tout ce qui a fait le succès de Street Racer a été repris et amélioré. Par exemple, même au loin on peut voir les concurrents se taper dessus. Rien n'empêche non plus d'éloigner la caméra du joueur, on encore de la rapprocher. Une fois terminées, on peut revoir les courses selon plusieurs angles de vue de la caméra. Pour une fois, il y a une réelle différence entre un jeu Megadrive et son adaptation sur 32X. Vivid Image ne donne pas dans le commercial. A noter que le jeu a été développé sur un PC Pentium.

Le zoom est particulièrement puissant.

Les pouvoirs spéciaux sont au rendez-vous.

Même en mode Multijoueur, les graphismes sont magnifiques.

Il est possible d'approcher la caméra du joueur.

On peut jouer à trois, voire à quatre joueurs simultanément.

STREET RACER SUR MEGADRIVE

Les possesseurs de Megadrive n'auront plus à être jaloux de leurs petits copains nintendomaniaques. Si le Mode 7 a disparu, Street Racer a quand même été adapté sur Megadrive. On y retrouve les parties à quatre et les modes Rumble et Soccer.

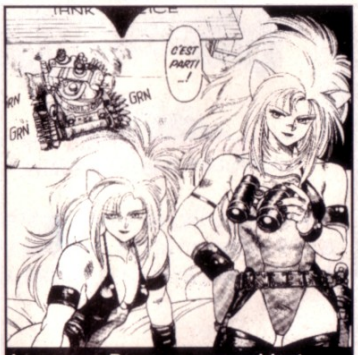
Plus de Mode 7 sur Megadrive.

DOMINION TANK POLICE

Ce mois-ci s'annonce sous de bons auspices: c'est le mois des mangas! Les éditeurs se bousculent au portillon pour sortir des BD toutes plus belles les unes que les autres! Commençons donc par "Dominion"...

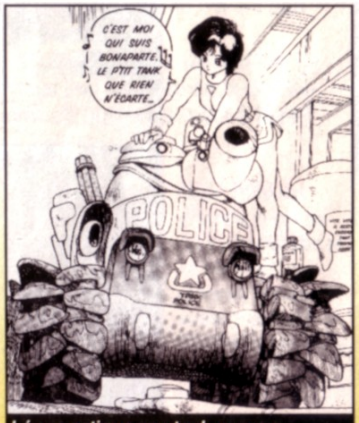
Dominion Tank Police" est l'œuvre de Masamune Shirow. L'édition française est, quant à elle, le fruit du travail de Tonkam! L'histoire commence après la série des quatre premiers O.A.V. (Léona Ozaki est déjà bien implantée dans la Tank Police). Le manga diffère de l'O.A.V. sur bien des points: tout d'abord, le design des personnages est bien plus travaillé. L'ambiance est toujours aussi délirante, mais on sent davantage percer la vision pessimiste de Shirow sur l'avenir du monde... L'esprit cyberpunk est revisité, les flics sont aussi dangereux que les criminels, et l'utilisation des tanks montre bien leur impuissance: on ne sort pas l'artillerie lourde quand on veut régler un problème d'ordre! D'autant que la mentalité qui règne dans ce "corps d'élite" fait davantage penser à celle de tueurs psychopathes qu'à celle de gentils flics! Enfin, on apprend que Buaku n'est rien d'autre que le produit d'expériences scientifiques. A peine a-t-il réussi à s'enfuir du laboratoire où on le torturait qu'il est repris, passé à tabac, et se retrouve accusé d'un crime qu'il n'a pas commis... Inutile de préciser que, après ses mésaventures, son désir de se venger et de se battre contre la société qui l'a créé domine toutes ses autres pensées!
"Dominion" est un manga beaucoup plus sérieux qu'il n'y paraît. Shirow aime à écrire des scénarios complexes à plusieurs niveaux de lecture, et celui-ci en est un sur lequel vous aurez matière à réflexion. Et si vous n'aimez pas vous creuser les méninges, laissez-vous entraîner par l'action endiablée...

Voilà un petit aperçu de l'esprit loufoque de Dominion!



Les sœurs Puma se ressemblent comme deux gouttes d'eau...

Pour les différencier, il suffit de regarder qui tient les jumelles!



Léona astique son tank comme une forcenée: c'est une authentique monomaniaque.

MANGA OU DESSIN ANIMÉ?

Si vous devez choisir entre le manga et l'animé, je vous conseille la version papier. Celle-ci est beaucoup plus fidèle au monde de Shirow. D'autant plus qu'une nouvelle série d'O.A.V. d'excellente qualité vient d'être réalisée au Japon. Pour tous les veinards qui disposent d'un lecteur de Laser Disc, un conseil: investissez dans les nouveaux "Dominion"!

Bonaparte, le tank de Léona, va rétrécir...

BRUITS? RENDEZ-VOUS? NEWS? LES PANDACHTRUCS!

DRAGON QUEST

Beaucoup d'entre vous ont dû voir la série "Dragon Quest Fly" sur TF1. Vous l'avez sans doute trouvée très moyenne, voire nulle. Eh bien, sachez que, en fait, il existe une deuxième série "Dragon Quest". Cette dernière, dessinée par Toryama, se révèle évidemment de bien meilleure qualité... Bien sûr, les mordus devront attendre une petite centaine d'années avant qu'elle ne soit diffusée.

CENSURE (SUITE SANS FIN)

C'est le coup de gueule du mois! Je me répète peut-être, mais il faut savoir que toutes les séries que vous avez l'occasion de voir à la télévision sont systématiquement censurées, soit dans les dialogues, soit dans les images. En voici encore une nouvelle preuve.

Vçus n'aurez jamais l'occasion de voir cette image à la télévision française, mais vos futurs enfants, peut-être...

SUR LA BANDE FM

Lors de notre petite virée au Tenshi Bar, j'ai rencontré Marion, une charmante jeune femme (comme vous pouvez le voir sur la photo). Elle présente l'émission "A mort Elvis" qui passe un mercredi sur deux, sur ADO FM: 97,8. On peut entre autres y écouter du rock japonais.

C'est chouette, d'être journaliste, on rencontre plein de gens sympathiques...

UNE SOIRÉE AU TENSHI BAR

Accompagné de mon fidèle aide en matière de RPG japonais, Cheub pour ne pas le nommer, et de Spy, qui pour rien au monde n'aurait raté une occasion de boire une bière à l'œil, nous nous sommes rendus au Tenshi Bar* pour sa soirée d'inauguration... Quel rapport avec l'animation japonaise, vous demandez-vous? Eh bien, il s'agit tout simplement du premier bar ayant pour thème les dessins animés et le rock japonais. Deux télévisions sont disposées de chaque côté de la salle, qui diffusent en alternance des O.A.V. et des clips de rock japonais. Les murs sont couverts de posters de héros de mangas, et cette décoration donne une ambiance très sympathique au lieu. L'endroit était chaleureux (il était d'ailleurs comble pour cette soirée), et on ne pouvait que saluer cette initiative originale. Qui sait, peut-être le Tenshi Bar deviendra-t-il le rendez-vous de tous les pochtrons de l'animation... Plus sérieusement, si vous avez l'occasion d'aller y jeter un œil, ça vaut le déplacement!

*Le Tenshi Bar, 68, rue Jean-Jacques-Rousseau, 75001 Paris, métro Les Halles.

Toute ressemblance avec des personnages issus de la rédaction de C+ serait fortuite...

Deux écrans diffusent en permanence dessins animés et clips de rock japonais.

Spy, expert en la matière, a considéré que le choix de bières était tout à fait correct.

Les posters affichés sont rares et très beaux, raison de plus pour aller y faire un tour!

Tu veux en savoir plus, épater tes copains?
Tiens-toi au courant des dernières nouveautés
Jeux, Consoles, Mangas
sur le
3615
CONSOLESPLUS

GUNNM

Glénat frappe un grand coup en nous offrant "Gunnm", un manga absolument magnifique! Design superbe, scénario béton, préparez-vous à rentrer dans un monde futuriste et sans pitié...

N'avoir aucun passé n'est pas forcément facile à assumer. Gally, artificiellement recréée par Ido, en fait la douloureuse expérience. Le cœur le plus sec s'attendrira sur les malheurs de la belle androïde!

Bienvenue à Kuzutetsu. Cette gigantesque décharge est rattachée à Zalem, une cité qui flotte au-dessus des nuages. C'est dans une montagne d'immondices de Kuzutetsu que le professeur Ido Daisuke déniche la tête d'une cyborg. Son cerveau n'ayant subi aucun dommage irréparable, il reconstruit patiemment, pièce après pièce, son trophée, jusqu'à obtenir un ravissant ange-cyborg, auquel il donne le nom de Gally. Ayant recouvré la vie grâce aux bons soins du professeur, celle-ci découvre un monde où la plupart des habitants ont subi des modifications cybernétiques, et doivent travailler l'équivalent de plusieurs vies humaines pour rembourser leurs implants. Dans cette cité sinistre, la police n'existe plus, et ce sont les chasseurs de primes qui se chargent d'arrêter les criminels. Ido est un humain, mais cela ne l'empêche pas, la nuit venue, de descendre dans les bas-fonds... à la recherche de cyber criminels. Cela lui permet de gagner de l'argent et de préserver son ange (Gally) de la noirceur du monde extérieur. Mais celle-ci ne l'entend pas de cette oreille, et veut être libre de choisir son destin:

Deux taches de sang pour unique maquillage...

elle aussi veut devenir chasseur de primes! Bien qu'il n'apprécie guère sa décision, Ido la respecte. Il lui a donné la vie, certes, mais il ne se sent pas le droit de la contrôler.

"Qui suis-je?"

Leurs tribulations dans le monde underground leur donnent l'occasion de s'opposer à Makaku, le plus grand criminel de la ville. C'est un cerveau doté uniquement de son épine dorsale, ce qui lui permet de se greffer à n'importe quel corps... après lui avoir tranché la tête et sucé le cerveau, bien sûr! Lors de l'affrontement, Gally se découvre des talents de combattante, puisés aux fins fonds de sa mémoire... Elle utilise une très vieille technique de combat: le Panzer Kunst. Mais quel est donc son passé? Je vous laisse le découvrir. "Gunnm" est passionnant à plus d'un titre: ses graphismes sont superbes et diffèrent de ce qu'on a l'habitude de voir, et son scénario est très bien construit. Et puis, derrière le thème du cyborg qui s'affranchit de la tutelle de son re-créateur, le débat sur l'émancipation de la femme n'a-t-il pas trouvé une belle illustration (ouf!)?
Ce manga est sans doute le meilleur disponible en français actuellement (si l'on excepte ceux de Shirow). Alors, vous savez ce qu'il vous reste à faire?

Ido Daisuke se trouve ici en mauvaise posture lors du combat contre Makaku.

Gally a opté pour un nouveau look: toute de noir vêtue. Et ses pouvoirs ont augmenté.

Makaku vient de voler le corps d'un gladiateur très puissant.

Gally dans ses œuvres: mais de quel obscur passé lui viennent ces réminiscences aussi brutales? Etait-elle danseuse dans une vie antérieure?

VIRTUA

JEUX VIDÉO NEUF ET OCCASIONS

CANNES
141, Rue d'Antibes
Tél. 93 38 01 13
Fax 93 38 05 78

NOUVEAU !

TOULOUSE
C. C^ial St Georges
Tél. 61 21 03 54
125 m² de jeux !
ECRAN GÉANT
A côté de Pier Import

ENFIN ! VOUS ALLEZ JOUER MOINS CHER

Des milliers d'articles en stock !

OCCASIONS
On rachète cash !

TOP MEGADRIVE	
NBA JAM.TE	349 Frs
PITFALL	299 Frs
MICKEYMANIA	299 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
SAMOURAÏ SHODOWN	349 Frs
LA LÉGENDE DE THOR	429 Frs

TOP SUPER NINTENDO	
NBA JAM.TE	399 Frs
FATAL FURY SPECIAL	399 Frs
NBA LIVE 95	299 Frs
PITFALL	349 Frs
LEMMINGS 2	299 Frs
POWER DRIVE	379 Frs

DES CENTAINES DE JEUX À DES PRIX DÉLIRES !

PS-X - SATURN - 3DO
Toutes les nouvelles consoles en démo !

VIRTUA

DES SPÉCIALISTES QUI VOUS FERONT ENTRER DANS LE FUTUR

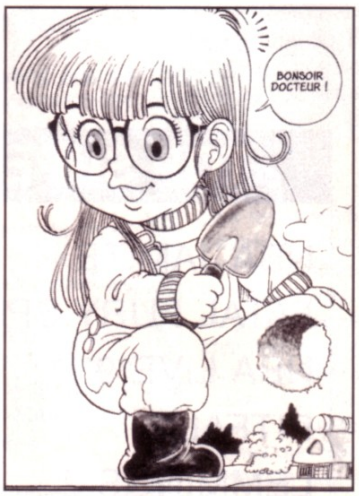
DOCTEUR SLUMP

Glénat publie le premier grand succès d'Akira Toryama en manga. Mais les fidèles connaissent déjà le monde d'Arale... Celle-ci avait fait une petite intrusion dans l'univers de Gokhu, lors de sa lutte contre l'armée du Ruban Rouge!

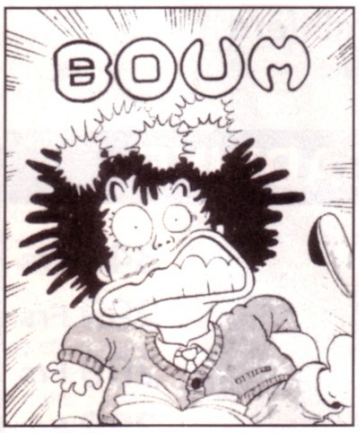
Le Dr Senbeï Norimaki, surnommé Dr Slump, un génial inventeur, a construit un petit robot à l'apparence d'une petite fille d'environ huit ans. Il lui donne le nom d'Arale. Il la considère comme le chef-d'œuvre de sa carrière, c'est le robot parfait! Enfin, presque... Arale est myope, et elle est obligée de porter de grosses "loupes" pour y voir clair. Ils vivent tous les deux près du village de Penguin. Arale n'a pas de mal à cacher sa véritable nature, à ceci près qu'elle est douée d'une force surhumaine! La vie que mène le Dr Slump est plutôt agitée en compagnie de ce petit robot fou qui découvre la vie.
Le fait qu'Arale soit aussi innocente qu'un agneau qui vient de naître permet à Toryama, l'auteur, de délirer comme il l'entend! Arale est sans complexe ni tabou, et n'hésite pas à dire les choses franchement, ce qui, dans un monde d'humains, donne lieu à de nombreux gags... Cette série a obtenu un franc succès au japon, et a donné ses lettres de noblesse à Akira Toryama. C'est un manga loufoque et délirant, et certaines scènes sont vraiment salées. Ainsi lorsqu'Arale converse avec un étron ou se dévisse la tête! C'est de l'humour nippon, souvent absurde, parfois complètement fou... Mais c'est à déguster!

DANS QUEL SENS?

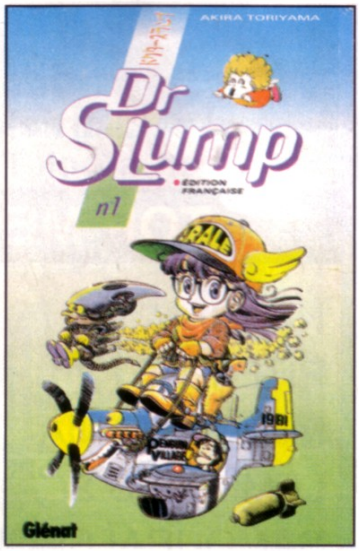
Grande première chez Glénat! "Dr Slump" se lit de droite à gauche, c'est-à-dire dans le sens original japonais! Ce n'est pas moi qui vais critiquer cette initiative, oh! que non...



Voici Arale, version "grande taille".



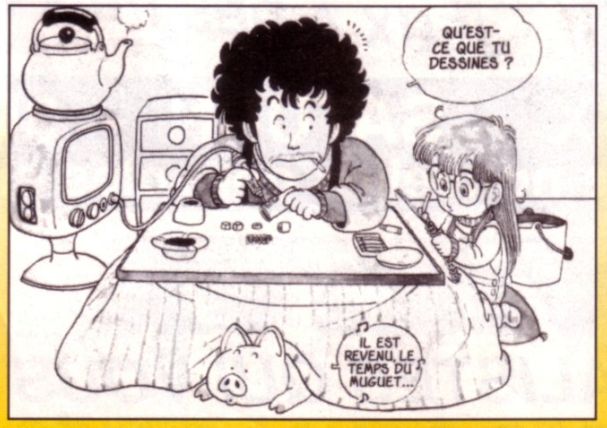
Le Dr Slump subit une attaque aux pétards (Switch ne doit pas être loin...)! C'est ce qui s'appelle en voir de toutes les couleurs.



Vivement le deuxième volume.

Senbeï-Slump ne s'est visiblement pas très bien entendu avec les chats.

Tiens, Marc(-assin) aurait-il réussi à se glisser dans cette BD?



Comme vous pouvez le constater, Senbeï, alias Dr Slump, n'a pas très bon caractère.

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 - BOULOGNE
Métro Marcel Sembat
(1) 46 21 19 92

Livraison Colissimo en 24h ou 48h

ACHAT !!! VENTE !!! ECHANGE !!!

STOCK GAMES

LA 1ère CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION !!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras - 75005 - PARIS
Métro Cardinal Lemoine
(1) 44 07 04 61

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville - 75009 PARIS
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est
(1) 44 63 02 49

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte - 75011 PARIS
Métro République
(1) 48 05 48 23

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première - 75014 PARIS
Métro Raspail ou Vavin
(1) 43 35 32 10

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

PSX

PSX PAL NTSC	3490 F
JOYPAD PSX	299 F
MEMORY CARD	299 F
DARKSTALKER	599 F
GUNNERS HEAVEN	599 F

SATURN

SATURN PAL NTC	3490 F
JOYPAD SATURN	299 F
MEMORY CARD	299 F
PANZER DRAGON	599 F
ASTAL	599 F

3 DO

3 DO GOLDSTAR PAL	3290 F
JOYPAD 3 DO	249 F
SUPER WING COMMANDER 3	399 F
GEX	399 F

NEO-GEO CD

NEO CD + 2 JOY	2990 F
ART OF FIGHTING 2	249 F
FATAL FURY SPACIAL	249 F
SUPER SIDESNICK 2	249 F
GALAXY FIGHT	449 F
KING OF FIGHTER	449 F
STREET HOOP	449 F
SUPER SIDEKICK 3	449 F
VIEW POINT	449 F

SUPER NINTENDO

ADAPTATEUR 5 JOUEURS	99 F
SUPER STAR SOCCER	399 F
FRONT MISSION	599 F

MEGADRIVE

LEGEND OF THOR	349 F
SAMOURAI SHODOWN	349 F
STREET RACER	349 F

JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1190 F
CD ROM JAGUAR	1290 F
RAYMAN	399 F

SUPER NIN OCCAZ

SUPER NINTENDO SEULE	449 F
JOYPAD SNIN	69 F
ADAMS FAMILY	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
DRAGONS LAIR	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
STARWING	99 F
ALFRED CHICKEN	149 F
GOOF TROOP	149 F
JIMMY CONNORS	149 F
MAGIC SWORD	149 F
MARIO ALL STAR	149 F
ALADDIN	199 F
COLL SPOT	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
EQUINOX	249 F
ERIC CANTONA	249 F
FIFA SOCCER 94	249 F
LEGEND	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
MYSTIC QUEST LEGEND	249 F
SIM CITY	249 F
SUPER MARIO KART	249 F
ANIMANIACS	299 F
BATMAN ET ROBIN	299 F
BLACK HAWK	299 F
DONKEY KONG COUNTRY	299 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	299 F
LE ROI LION	299 F
MICKEY MANIA	299 F
NBA JAM	299 F
SECRET OF MANA	299 F
DEMONS CREST	349 F
PUNCH OUT	349 F

MEGADRIVE OCCAZ

MEGADRIVE SEULE	299 F
JOYPAD MD	49 F
ADAPTATEUR 32X SEGA	799 F
BATMAN	99 F
GOLDEN AXE	99 F
QUACKSHOT	99 F
BUDOKAN	129 F
CASTLE OF ILLUSION	129 F
GYNOUG	129 F
TAZ MANIA	129 F
AGASSI	149 F
CHAKAN	149 F
EA HOCKEY	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
FATAL FURY	149 F
IMMORTAL	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
AQUATIC GAMES	149 F
SONIC II	149 F
SUPER HANG ON	149 F
ALADDIN	199 F
COLL SPOT	199 F
DESERT STRIKE	199 F
ECCO	199 F
ETERNAL CHAMPION	199 F
FLASHBACK	199 F
MR NUTZ	199 F
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	199 F
STREETS OF RAGE 2	199 F
ZOOL	199 F
GENERAL CHAOS	249 F
MONACO GP II	249 F
SHAQ FU	249 F

NEO GEO OCCAZ

NEO GEO SEULE	899 F
MEMORY CARD	99 F
JOYSTICK NEO GEO	249 F
ALPHA MISSION 2	249 F
BASEBALL 2020	249 F
BLUE S JOURNEY	249 F
FATAL FURY	249 F
KING OF THE MONSTER	249 F
MAGICAN LORD	249 F
NAM 1975	249 F
WORLD HEROES	299 F
ART OF FIGHTING	349 F
FATAL FURY 2	349 F
KING OF MONSTER 2	399 F
SENGOKU 2	449 F
WORLS HEROES 2	449 F
FATAL FURY SPECIAL	599 F
SAMOURAI SHODOWN	599 F
ART OF FIGHTING 2	699 F
SUPER SIDE KICKS 2	699 F
VIEWPOINT	699 F
WORLS HEROES 2 JET	699 F

JAGUAR OCCAZ

JAGUAR + 1 JEU	990 F
RAIDEN	199 F
DRAGON	249 F
ALIEN US PREDATOR	299 F
BUBSY	299 F
KASUMI NINJA	299 F
VAL D'ISERE	299 F

NEC OCCAZ

JOYPAD NEC	49 F
BLOODIA	49 F
CYBER CORE	49 F
DRAGON SPIRIT	99 F
KLAX	99 F
AFTER BURNER II	129 F
BARUMBA	129 F
CLOUD MASTER	129 F
HURRICAN	129 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
PC KID 2	149 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
FORMATION SOCCER	199 F
NEC CORE GRAFX	349 F
NEC GT TURBO	799 F

3 DO OCCAZ

3 DO FZ1 PAL	2390 F
CRASH N BURN	149 F
DRAGONS LAIR	149 F
SHADOW	149 F
OUT OF THIS WORLD	149 F
ALONE IN THE DARK	199 F
MAG DOC MAC CREE	199 F
MONSTER MANOR	199 F
OFF WORLD INTERCONCEPTO	199 F
SEWER SHARK	199 F
VR STALKER	199 F
WAY OF THE WARRIOR	199 F
FIFA	249 F
REBEL ASSAULT	249 F
RIAD RASH	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
STAR BLADE	249 F
THE HORDE	249 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F

SERVICE APRES VENTE
REPARATION
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES
TEL : 48 05 48 23

NOUVEAU
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISE
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44 07 04 61
FAX : (1) 43 29 42 15

BON DE COMMANDE à renvoyer à

STOCK GAMES
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

C+ 05/95

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
  N° carte bleue |_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
  date d'expiration |_|_|_|_|
- Mandat-lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
  Signature →

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

RC PARIS B 938388268

SAILORMOON

Le monde des jeux vidéo a des connexions évidentes avec l'univers des mangas, vous avez eu largement l'occasion de vous en apercevoir. "Sailormoon" en est le meilleur exemple: depuis sa création en manga, les Sailormoon ont été déclinées en dessin animé, figurines, goodies, CD musicaux et, enfin, en jeux vidéo.

SAILOR MOON, OU LE MERCHANDASING À LA JAPONAISE

"Sailormoon" est à l'origine un manga de Naoko Takeuchi. Ce "shojo" manga ayant connu un succès phénoménal, il est alors adapté en dessin animé. Là aussi, la saga des Sailormoon s'en tire avec les honneurs, et la série devient rapidement la plus populaire au Japon. Et ce qui devait arriver arriva: un jeu en fut tiré... Le succès au Japon est fulgurant, et se prolonge jusqu'en France, sans doute parce qu'on aime voir des jeunes filles court vêtues, et qu'elles ne sont pas sans nous rappeler les Candy et autres Creamy, Gigie... toutes ces petites héroïnes qui ont bercé notre enfance.

SAILOR MOON
Nom: BUNNY RIVIERE
Anniversaire: 30 juin
Constellation: Cancer
Planète: Lune
Passions: manger et dorm

SAILOR MERCURE
Nom: MOLLY
Anniversaire: 10 septembre
Constellation: Vierge
Planète: Mercure
Passions: lecture, échec

SAILOR JUPITER
Nom: MARCY
Anniversaire: 5 décembre
Constellation: Capricorne
Planète: Jupiter
Passions: cuisiner

SAILOR VENUS
Nom: MATHILDA
Anniversaire: 22 octobre
Constellation: Balance
Planète: Vénus
Passions: la marche

SAILOR MARS
Nom: RAYA
Anniversaire: 17 avril
Constellation: Bélier
Planète: Mars
Passions: lecture, arts divinatoires

LE JEU!

Les cinq guerrières Sailor se préparent pour un nouveau combat! Elles partent pour un beat-them-all à la Final Fight très classique, dans lequel vous pourrez jouer à deux simultanément, et dans ce cas former un Sailor duo! La présentation est très sympathique: toutes les guerrières y sont décrites, avec leurs caractéristiques personnelles. Le dessin est identique à celui de la série télévisée, et, chose suffisamment rare pour être signalée, la bande-son aussi. Les fans retrouveront avec plaisir les Back Ground Music (BGM), si typiques de la série, dans le jeu! Bien entendu, les coups spéciaux des guerrières respectent leur élément d'origine; ainsi Sailor Mars lance-t-elle des boules de feu... Le jeu reprend la plupart des détails propres au monde des Sailor pour vous permettre de vous y retrouver le mieux possible.

Les sprites des personnages sont très bien rendus par rapport aux dessins originaux.

Les guerrières possèdent plusieurs attaques spéciales très réalistes!

Tiens, ça me rappelle quelqu'un...

TOUTE LA JAPANIME AVEC L'EXPERIENCE

K7 DBZ SECAM en VF

134 Frs au choix

Vol. 12 La Légende de Shenron
Vol. 11 L'Histoire de Trunks
Vol. 10 Le Père de son Goku
Vol. 9 Les Mercenaire del'espace

129 Frs au choix

Vol. 8 Broly le super Guerrier
Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs
Vol. 6 100.000 Guerriers ...
Vol. 5 La Revanche de Cooler

124 Frs au choix

Vol. 4 La Menace de Namec
Vol. 3 Le Combat Fratricide
Vol. 2 Le Robot des Glaces
Vol. 1 A la Poursuite de Garlic

LOT DE 4 K7 DBZ FR AU CHOIX **439 F**

LOT DE 8 K7 DBZ FR AU CHOIX **839 F**

LOT DE 12 K7 DBZ FR AU CHOIX **1100 F**

K7 VIDEO ORIGINALE PAL

STREET FIGHTER	149	NINJA SCROLL	149
FATAL FURY SPEC.	149	LA BLUE GIRL	169
FIST OF T. NORTH STAR	169	THE GUYVER	149
WICKED CITY	169	GOLGO 13	169
APPLESSEED	169	DBZ BIO-BROLY	129
GALACTIC PIRATES	169	TOKYO BABYLON	169
ULTIMATE TEACHER	169	ROUJIN Z	169
RANMA 1/2	149	MONSTER CITY	149
MOLDIVER	169	DOOMED MEGAPOLIS	149

K7 VIDEO SOUS-TITREE SECAM

IRIA ZHARAM	149	CH. LODOSS 1ou2	139
MAPS	149	CH. LODOSS 3ou 4	149
RANMA 1/2	149	USHIO ET TORA	110
YOKHO	110		

K7 VIDEO FRANCAIS SECAM

UROTSUKIDOJI 1 ou 2	149	DOMINION 1 ou 2	129
CIBERG CITY 1,2 ou 3	129	LAMU 1,2,3,4 ou 5	99
VENUS WAR	149	KEN LE S.1,2,3 ou 4	99

MANGAS JAPONNAIS

DBZ N/B du 1 au 41	39
DBZ ANIME coul. 1 au 14	80
TAKERU	40
SAINT SEYAN	40
KEN LE SURVIVANT	40
BASTARD	40
SAILOR MOON	40
3X3 EYES	59
CLAMP	69
RANMA 1/2	40
PARODIE S. FIGHTER	69
LODOSS	69
S. FIGHTER 2 MOVIE	90
YUYU HAKUSHO	40
DNA 2	40

ART BOOK JAPONNAIS

S. FIGHTER PERFECT	249
S.S. FIGHTER MOVIE	289
CLAMP	249
FINAL FANTASY	249
EPITAPH	249
NOTHING	249
SAILOR MOON	65
ALPHA	249
TOLOLLO	149
WARRIOR OF THE WIND	149
KETEN	149
ZODIAC	149
GUNDAM	149
CHARACTERES	169

MANGAS FRANCAIS

DRAGON BALL N/B	36
RANMA 1/2	36
VIDEO GIRL AÏ	36
CRYING FREEMAN	49
ORION	75

MANGAS EROTIQUE

SAILOR MOON	99
STREET FIGHTER	99
ART BOOK U-JEUNE	249
ART BOOK SIGNIFIANT	249
ANGEL	65
LA BLUE GIRL	

LES PRIX AFFICHES SONT RESERVES A LA VPC

FIGURINES DBZ SUPER BATTLE COLLECTION

Vol 6,8	79 Frs.
Vol 1,2,3,4,5,7,9	99 Frs.
Vol 10,11,12,13	149 Frs.
Vol 14,15,16	149 Frs.

BOX FIGURINES DBZ FULL COLOR BATTLE

149 Frs La boite

de 6 Figurines (environ 5 cm)

FIGURINES

PEINTES		A PEINDRE	
GOTEN Poly.	149	TRUNK AVEC EPEE Résine	290
PETIT TRUNK Poly.	149	SAYAN TRUNK Résine	290
TRUNK AVEC EPEE Résine	349	SON GOKU VINYL	149
S.TRUNK Résine	349	FATAL FURY MAI	290
SUPER DUNK	149	BASTARD	449
Figurines sur mesures en Latex	599	KEN LE SURVIVANT	290

DBZ FULL ACTION KIT GOKU ULTRA GUERRIER	249
DBZ S.S. GOHAN VOICE BATTLE	249
DBZ SUPER DEFORMERS CARICATURES	30
DBZ PORTE CLEFS	30
BOITE FULL COLOR 12 FIGURINES S.FIGHTER	199

CARDASS & POSTERS

60 Magic Booster Angl.	55	20 Lady Death	55
60 Magic Booster Fran.	55	20 Marvel Flair 95	70
24 Magic Fallen Empires	49	30 X-Men Fleer 95	55
1 boite Magic Starter	55	33 Vampirella	55
20 Lady death	55	45 Spellfire Française	49
		40 Ken Kelly	55

5 Ramicards Plastifiées	49
5 Photos	49
1 Shitajiki	30
2 Posters plastifiés	49
20 Cartes Héro-collection 3	49
10 Cardass DP200 Card	49
10 Cardass Power Level	49
10 Cardass PP 26	49
5 Cardass Prismiques Z Collection	49
1 Classeur Collector	59

NEW-TECH CITY

Tél:(1).34.64.05.05 **LA REFERENCE**

LES PRIX AFFICHES SONT RESERVES A LA VPC

75
C.C. Masséna 13
96-98 Bd. Masséna
75013 Paris
Tél:(1).44.24.00.00

95
SARCELLES
19 Rue des Bauves
95200 Sarcelles
ouverture mi-Mai

BELGIQUE
(Tél pour prix en FB)
1159D ch. de Waterloo
1180 Bruxelles
Tél:02.375.90.96

95
CERGY-PONTOISE
62 Rue du Gl Leclerc
95 St-Ouen L'Aumone
Tél:(1).34.64.05.05

VPC MINITEL

3615 FIGHT
Carte Bancaire

REVENDEURS
FRANCHISES
Thierry ou Stéphane
Tél:(1).34.64.64.73
Fax:(1).34.64.64.70

3615 FIGHT
PLEIN DE CADEAUX
A GAGNER

3DO

CONSOLE FZ10
50/60 HZ + 3 JEUX
3 290 Frs.

PAD TURBO	259
PO'ED	379
ALONE IN THE DARK VF	379
GEX	339
11 TH HOUR	379
THEME PARK	379
MYST	379
FLASHBACK	349
RISE OF THE ROBOTS	319
IMMERCENARY	319
QUARANTINE	249
CORPSE KILLER	399
WING COMMANDER 3	339
STARBLADE	379
FIFA	369
S.STREET FIGHTER	389
SLAM CITY	339
HELL	379
SYNDICATE	369
CANNON FODDER	379
NEED FOR SPEED	349
SPACE ACE	379
SAMOURAI SHODOWN	379
RETURN FIRE	379
DARKSTALKER	TEL

MAGAZINE

3DO MAGAZINE	50
EGM 1	39
EGM 2	39
3DO GAME SECRET	79
GAME FAN	45

SATURN

CONSOLE RVB 220V
4 290 Frs.
avec1 jeu

DAYTONA USA	499
VICTORY GOAL	499
PANZER DRAGOON	499
DEADALUS	TEL
X-MEN	TEL
DARSTALKER	TEL
ALIEN TRILOGY	TEL
SEGA RALLYE	TEL
VIRTUA RACING	TEL
VIRTUA COP	TEL

M.DRIVE

NBA JAM T.E.	329
ALIEN SOLDIER	395
SAMOURAI SHODOWN	395
MEGA SWIV	395
THEME PARK	395
STARGATE	429
X-MEN 2	429
BOOGERMAN	395
STRIKER	429
LEGEND OF THOR	429
WARLOCK	429
BLOOD SHOT	395

32X

COSMIC CARNAGE	359
SPACE HARRIER	359
VIRTUA RACING	359
DOOM	359
STAR WARS	359
MORTAL KOMBAT 2	449
AFTER BURNER 2	449
MOTOCROSS CH.	449

PSX

CONSOLE RVB 220V
3 999 Frs.
avec 1 jeu

RIDGE RACER	499
TOSHINDEN	499
TEKKEN	599
PHILOSOMA	TEL
CYBER SLEED	TEL
STARBLADE	TEL
SPACE GRIFFON	590
RAIDEN PROJECT	499
DARKSTALKER	TEL
KING'S FIELD 2	TEL
GUNNERS HEAVEN	TEL
EXTREME POWER	TEL

NINTENDO

NBA JAM T.E.	349
DONKEY KONG	359
DBZ3	449
EQUINOX+FLASHBACK	449
X-MEN 2	479
FIREMEN	449
INTS.STAR SOCCER	449
MEGAMAN X 2 (US)	499
S. PUNCH OUT	499
HAGANE	479
WILD GUNS	449
WARLOCK	479
STARGATE	479
FATAL FURY SPECIAL	479
SUPER BC KID	449
NINJA WARRIORS	449
FRONT MISSION JAP	TEL
DBZ5 JAP	TEL
ROCKMAN 7 JAP	TEL
CHRONO TRIGGER JAP	TEL

JAGUAR

CONSOLE	1 289
LecteurCD + 1 JEU	1 349
OVERSTRIKE	399
RAYMAN	449
CHEQUERED FLAG	339
ALIEN	439
DOOM	439
BURNOUT	TEL
BLUE LIGHTING CD	389
CREATURE CHOCK CD	389

NEO-CD

CONSOLE + 2 PADS
3 349 Frs.

FATAL FURY 3	429
SIDEKICKS 3	429
PALSTAR	429
ZEDBLADE	399
MAGICIAN LORD	399
SENGOKU 2	399
DOUBLE DRAGON	TEL
GALAXY FIGHT	429
AERO FIGHTERS 3	TEL
POWER SPIKES 2	429

DES SPECIALISTES A VOTRE SERVICE

MESSAGERIE - DIALOGUE EN DIRECT - TIPS & ASTUCES 3615 FIGHT

NOUS RACHETONS VOS JEUX & CONSOLES

CATALOGUE
COULEUR DISPONIBLE
20 F. ou gratuit pour toute commande

☐ Catalogue général
- Consoles et Jeux vidéo
- PC et CD-ROM
- K7 vidéo et CD
- Mangas et Goodies

☐ Supplément pour adultes

Nom:..... Prénom:.....
Adresse:.....
.....
Code postal:..... Ville:.....
Tél:..... obligatoire pour Contre-Remboursement

Mode de paiement: O Chèque O CR + 40Frs.
O Carte bancaire O Mandat
Carte N°..... Validité:.....

Tous les prix indiqués sont en FF TTC et peuvent être modifiés sans préavis. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. C+43

A retourner à: NEW-TECH CITY VPC
62 Rue du Général Leclerc
95310 Saint-Ouen L'Aumone

DESIGNATION	PRIX
Participation aux frais de port + 30 F	
TOTAL A PAYER	

DRAGON

Dragon Ball Z, le second de la famille Role Playing Game, est sorti! Tous aux abris, ça va chauffer avec ce "come-back" de DBZ sur SFC!
Tout d'abord, on peut se demander pourquoi ce jeu s'appelle Dragon Ball Z, car tous les événements qui s'y déroulent sont tirés de Dragon Ball, mais sans le "Z"! L'histoire débute par la rencontre entre Bulma et Gokhu (tout petit à l'époque!), et s'achève à la "naissance" de Piccolo (manga n° 16), sans que vous ayiez participé au deuxième Tenkaichi Budokaï (grand tournoi d'arts martiaux). On peut déjà parier sur une suite... Cela dit, les épisodes traités ont été fidèlement retranscrits. Dans la page des options, vous disposez même d'un indicateur qui vous donne le numéro de l'épisode auquel vous "jouez". Le jeu en lui-même n'a plus rien à voir avec le premier RPG. Une fenêtre vous montre un décor, d'autres les personnages qui parlent. Quelques petites phases d'action égayent le tout, comme la recherche des boules de cristal: Sangokhu se sert du radar et doit les chercher dans le décor. Les combats font davantage appel à la stratégie. Dans le menu d'options, vous choisissez des techniques que Gokhu a apprises, et les faites correspondre à une manipulation du paddle. Vous disposez au total de quinze coups "programmables" et de cinq parades différentes sélectionnables. Lors des combats, vous devez attendre le clignotement avant de pouvoir attaquer. Il est également possible de concentrer son KI pour effectuer des attaques de type kamehameha. Mais lorsque Gokhu, Bulma, Yamcha (...) sont enfermés et tentent de détruire le mur, cette dernière solution risque d'être sans effet: le kamehameha ne marche pas, et il faut tout simplement appuyer sur le bouton du haut (X), qui actionne l'aide et une nouvelle option.

Faites attention au lapin: s'il vous touche, vous serez transformé en carotte... N'utilisez que le bâton pour en venir à bout.

Gokhu se transforme en "monstre", pouvoir que tous les sayajins possèdent lorsqu'ils voient la Lune.

Voilà un souhait "intelligent" pour le dragon sacré: une petite culotte.

AVIS — oui!

PANDA

J'ai fini ce jeu. Avec l'aide de bons copains, certes, mais n'empêche, j'en ai bien bavé! J'ai retrouvé avec nostalgie l'époque Dragon Ball, qui correspond aux mangas sortis en français. Le jeu retrace très fidèlement la série. Personnellement, j'aime les Digital Comics, et celui-ci est très bon... On regrettera juste la durée de vie un peu courte, à mon goût, mais que voulez-vous, on ne se refait pas: tous les fans d'animés ont commencé avec DB... Alors, quand on aime, on ne compte pas! Il va de soi que ceux qui n'ont pas une passion pour les Digital Comics devront y regarder à deux fois.

BALL Z

CHANGER SES COUPS

Beaucoup d'entre vous doivent paniquer à l'idée que les options sont en japonais. Je me suis donc dit que si je vous expliquais quel menu choisir pour changer vos coups, ça pourrait vous éviter quelques galères...

Sélectionnez la page des options, puis le mot qui est en rouge.

Sélectionnez ce qui est en rouge. Vous pourrez alors activer des mots en japonais qui correspondent à autant de coups.

Ici, choisissez le coup que vous allez remplacer!

AVIS oui, mais...

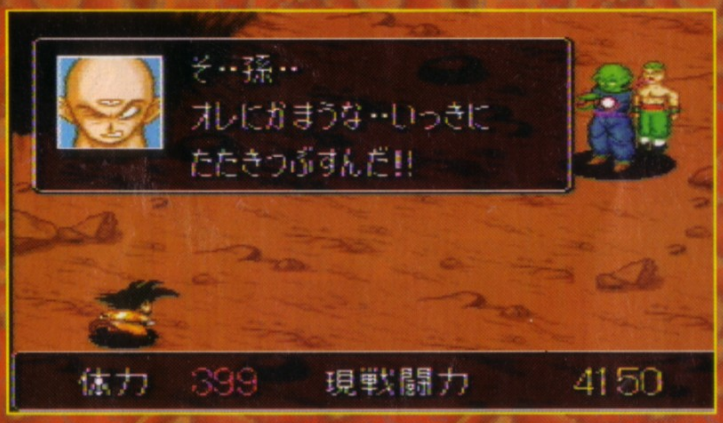
SWITCH

Ce nouveau DBZ va attirer l'attention de bon nombre de joueurs intéressés par l'import. Les boutiques spécialisées le savent bien, et les premiers exemplaires sont diponibles (de 700 et 800 francs). Y a d'l'abus dans l'air, non? Quoi qu'il en soit, si vous avez l'occasion de le voir "tourner", vous pourrez constater (comme moi) que les graphismes sont très sympa, pleins de couleurs, et que la musique est fort agréable. Mais le problème est le suivant: il n'y a rien à faire. Je m'explique: vous assistez à un défilé de textes en japonais entrecoupés de combats sans grand intérêt et peu interactifs. L'action des combats se limite à une combinaison archi basique, du genre Droite et A, B, X ou Y. Bref, si vous êtes un fan de DBZ, il vous en coûtera moins d'acheter la cassette de la saga Dragon Ball (oui, oui, Dragon Ball et non DB Z, comme l'éditeur a voulu le faire croire), et, si vous êtes un fan de RPG, des softs bien meilleurs sont ou seront bientôt disponibles sur SFC (Chrono Trigger, Albert Odissey 2, Ys 5, etc.).

DES COMBATS PLEINS DE BRUIT, DE FUREUR ET DE SANG!

Vous retrouverez la plupart des techniques utilisées dans la version animée, dont le désormais célèbre kamehameha.

La première partie du combat contre Piccolo Daimaoh fait rage.



Piccolo tient Ten-Shin-An à sa merci!

Yamcha utilise sa fameuse technique du loup!

Dès que Gokhu aura pu avaler un bon repas, ça va pulser.

DIGITAL COMICS

Comme je vous le disais, les Digital Comics se jouent avec des fenêtres de dialogue. Cela peut ressembler aux RPG en japonais quand on n'y connaît rien, mais tout est question d'habitude.

Chichi gamine. On ne dirait pas qu'elle a si mauvais caractère...

Krilin et Gokhu récupèrent Lynch. Ils avaient pour mission de ramener une ménagère pour Tortue Géniale... Il va être surpris!

Piccolo discute avant d'essayer de vous tuer. Sympa, finalement. Tant qu'il y a des possibilités de dialogue, il y a de l'espoir.

Gokhu recherche une boule de cristal.

Tortue Géniale en pleine action: n'est-il pas impressionnant, ce vieux papi?

ÉDITEUR: BANDAI
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

ROLE PLAYING GAME
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 75%
Pas de dessin animé, juste un petit scrolling sur Gokhu.

GRAPHISMES 95%
Les dessins sont très fins et bien colorés, tout comme ceux de la série.

ANIMATION 85%
Les séquences animées sont peu nombreuses...

MUSIQUE 80%
Elle est sympa, mais pas très variée. Pourquoi ne pas avoir repris celle du dessin animé?

BRUITAGES 80%
Ils ne sont pas d'excellente qualité, mais ont été rehaussés d'excellentes digitalisations vocales.

DUREE DE VIE 75%
Disons huit heures pour un joueur moyen, six pour un pro et dix pour un débutant...

JOUABILITE 85%
Pas besoin de parler le japonais couramment, le jeu reprend trait pour trait le manga.

INTERET 91%
Les fans de Dragon Ball seront ravis, les autres resteront sans doute froids...

X-MEN 2
CLONE WARS

La seconde adaptation des X-Men sur Megadrive, qui n'a rien à voir avec la daube découverte il y a un an, remet le mythe des X-Men au goût du jour en jouant la carte de la fidélité aux comics.

Au commencement de l'aventure, ils sont six (le Fauve, Cyclope, Serval, Gambit, Psylocke et Diablo) puis Magneto ne tarde pas à les rejoindre. Chacun de ces personnages, sélectionnable, fait preuve de capacités particulières. Serval pourra se régénérer, s'accrocher aux murs grâce à ses griffes, tandis que Diablo sera extrêmement rapide et bénéficiera du pouvoir de la téléportation. Le maniement est à chaque fois différent et, comme de bien entendu, il faudra trouver le personnage adéquat en fonction du niveau traversé. En ce qui concerne le déroulement du jeu, vous aurez à traverser six lieux principaux (assez longs, mais très linéaires) en vue de détruire les Phalanx, une espèce extraterrestre qui a décidé de soumettre la planète à sa loi. Vous commencerez en Sibérie, traverserez ensuite l'usine de Sentinelle, puis la base de Magneto, Avalon. Votre périple se poursuivra par la forteresse d'Apocalypse, la terre sauvage et la matrice Phalanx. A chaque fois, il vous faudra battre des boss à l'aide de vos poings et pieds. Vous pourrez jouer à deux pour alléger certaines de vos tâches, et surtout réduire à néant vos doubles, qui vous attendent à la fin de l'aventure. Les X-Men sont encore une fois le seul espoir de la planète, et ils n'ont que huit vies pour mener à bien leur mission.

Le forteresse d'Apocalypse se traverse sans problèmes (tout est relatif) avec Diablo, celui-ci étant très rapide.

Pour soumettre Magneto, il vous faudra aller le plus à droite possible du niveau et l'obliger à détruire ce mur. Une fois derrière, il sera vulnérable.

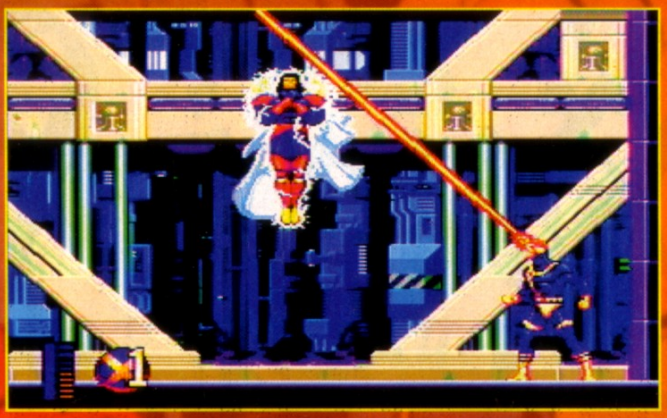
TRANCHES DE VIES...

Les actions des personnages sont nombreuses et spécifiques à chacun d'eux. Certains sont très rapides (Diablo), d'autres détruisent l'ennemi d'un coup (le Fauve), et chacune de ces particularités doit être utilisée à bon escient en fonction du niveau. En plus des coups de poing habituels, les X-Men ont également un super-pouvoir (utilisable à volonté). Certains peuvent "emmagasiner" ce super-pouvoir (comme le rayon de Cyclope) pour le rendre plus puissant mais, une fois rechargé, le personnage ne peut plus que sauter pour se déplacer. Diablo est le seul qui puisse se recharger tout en continuant à se déplacer normalement.

AVIS — *oui, maiX...*

SPY (clope)

L'adaptation, cette fois très fidèle à l'univers des X-Men, permettra au puriste de retrouver ses héros favoris (mais où est Tornade?). Quant au plaisir de jeu, c'est autre chose, et je dois avouer m'être sérieusement mis en rogne quand j'ai compris qu'il me fallait finir le jeu d'une traite, sous peine de revenir sans cesse au début de l'aventure une fois mes huit vies envolées. Le principe est rebutant (mais je sais que tous ne partageront pas mon avis), et un système de mots de passe n'aurait pas été de trop. Outre ce détail, les graphistes ont superbement exploité la MD. Les niveaux sont assez originaux, les sprites sont colorés et détaillés (même si Cyclope et Gambit donnent l'impression d'avoir un balai où je pense...), et voir Serval se scotcher aux parois grâce à ses griffes est un grand moment du jeu vidéo. Le jeu à deux, malheureusement assez confus lorsque les deux joueurs ne sont pas du même niveau, est en général un peu trop linéaire, répétitif, même si la façon de jouer varie énormément d'un personnage à l'autre. Sans la licence des X-Men, le jeu n'aurait peut-être pas retenu l'attention.



N'hésitez pas à recharger le rayon de Ccyclope pour détruire ce mignon de Magneto.

Après avoir détruit le cœur de la base des sentinelles, il vous faudra ressortir du bâtiment. Mais dans quelle direction aller?

En mode 2 joueurs, le jeu est plus difficile. Il faut fréquemment attendre son camarade (l'écran ne se "splitte" pas), et l'on ne sait plus qui est qui.

Dans ce niveau sur Avalon (l'astéroïde de Magneto), Cyclope ou Gambit sont indispensables.

Les décors du premier niveau sont particulièrement vides, mais les ennemis ne manquent heureusement pas de consistance.

Même si Serval est en train de frapper, mieux vaut laisser Cyclope (et son rayon) s'occuper du réservoir à énergie des sentinelles.

AVIS — oui!

MARC (gnéto)

Les fans des X-Men vont trouver chaussure à leur pied. C'est de la Megadrive dans ses grandes œuvres. Les sprites sont grands, l'animation rapide, et l'on peut tout au plus critiquer la linéarité des niveaux. Enfin, bon, on ne peut pas tout avoir. Dans l'ensemble, X-Men 2 est fidèle à l'esprit de la bande dessinée du même nom. Si vous suivez assidûment les aventures des X-Men sur papier, vous apprécierez la fidélité du jeu au scénario original. Personnellement, j'ai une petite préférence pour Serval, même si ce n'est pas le personnage le plus fort. Cyclope est bien, ainsi que Diablo et Gambit. On remarquera l'absence remarquée de Tornade et de Collosus, grand bourrin de son état. Un bon jeu de plates-formes.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

ACTION
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: –

PRESENTATION — 30%
Alors là... moi pas comprendre: la page de présentation se trouve à la fin du premier niveau.

GRAPHISMES — 89%
Les sprites des X-Men sont très soignés mais les décors donnent une sensation de vide.

ANIMATION — 92%
Les décompositions des mouvements sont nombreuses, et les diverses postures fidèles aux X-Men originaux.

MUSIQUE — 79%
Hypnotique et assez reposante.

BRUITAGES — 80%
Bien adaptés aux actions. On aurait aimé plus de voix digitalisées.

DUREE DE VIE — 78%
Pas de Continue, et seulement 7 vies. Vous devrez reprendre au début pour continuer.

JOUABILITE — 87%
Agréable, elle varie selon le personnage choisi.

INTERET — 87%
Un jeu d'action très linéaire et hypnotisant. Les amateurs de cette série culte seront aux anges.

Addam's Family Values

Changement de cap radical pour la famille Addams. Exeunt les jeux de plates-formes, bienvenue dans le monde merveilleux des jeux d'aventure/action. Des graphismes hauts en couleur et une réalisation de qualité pour un jeu qui manque malheureusement un peu de variété.

La famille cradingue frappadingue est sur les nerfs. Pupert le bambin féroce a été kidnappé par la vénale nurse Debbie Jellinsky. C'est à Fester le gros plein de soupe que revient l'immonde honneur d'enquêter sur sa disparition. Mais fouiller de fond en comble l'immense domaine de la famille Addams n'est pas une mince affaire. Entre les jardins gigantesques, les marais et le lugubre château, même un louveteau troisième dan y perdrait ses chaussettes. Il y a bien Gomez, Morticia et leurs enfants sadiques pour donner quelques indices, mais encore faut-il pouvoir les dénicher. Pauvre Fester, perdu dans cet immense jeu largement inspiré de Zelda. Certes, il n'est pas sans défense, grâce à ses éclairs magiques, mais l'opposition est féroce. D'autant plus féroce que la force de son éclair varie en fonction de son état de santé: aux portes de la mort, notre héros arrive à peine à projeter un minuscule éclair, ce qui l'oblige à se rapprocher dangereusement des monstres. S'il est réaliste, ce principe n'en est pas moins frustrant. Mieux vaut sauvegarder souvent en rendant visite à la Chose cachée dans les marais, à l'ouest. Autant dire qu'il y aura de nombreux aller-retour, et heureusement que l'on trouve plus loin dans le jeu un système de téléportation. Cela évite de perdre son temps à gambader joyeusement dans les marais pour sauver la partie en cours. Comme dans tout bon jeu d'aventure, Addam's Family Values comporte son lot de donjons poussiéreux et de monstres, sans oublier les incontournables boss de fin de niveau. Ce n'est pas nouveau, mais c'est une recette qui a fait ses preuves. D'ailleurs, côté recettes, celle de grand-mère Addams pour les cookies est particulièrement dégueulasse.

Les chenilles dans les marais sont inspirées d'un très vieux jeu d'arcade, Sentipede.

AVIS *oui, mais...*

MARC

De prime abord, Addam's Family a vraiment l'air d'un bon jeu. Dès le premier coup d'œil, on se dit : "Tiens, voilà une variante de Zelda, et puis jolie en plus!" C'est après que le jeu ne tient pas ses promesses. Au fil des heures, on s'aperçoit que, primo, ça traîne un peu en longueur, secundo, que le niveau de difficulté est trop élevé. Il suffit que Fester se fasse toucher une fois pour que son éclair perde en puissance. Plus il est affaibli, plus il est difficile de tuer les monstres et donc de s'en sortir. Plutôt rageant, non? En plus, pour regagner de l'énergie, à part les cookies de mère-grand, il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent. Et, pour couronner le tout, le système de sauvegarde est lourd. C'est dommage, car ces petits détails gâchent un jeu qui aurait pu être intéressant.

Malgré les apparences, on ne peut pas tomber du pont.

amily

PERDU DE VUE

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la carte de Fester est très simplifiée. Quelques cases, des flèches, une croix pour indiquer votre position, on est loin du Mode 7 utilisé dans Zelda. C'est d'autant plus dommage que l'aire de jeu est assez vaste.

Si, si, c'est une carte. Le "X" indique votre position, enfin, plus ou moins.

Ça va mieux dès qu'on a trouvé le système de téléportation.

TÊTE À TÊTE

Dans la plus grande tradition "zeldaïenne", Addam's Family Values propose des boss cachés au fin fond de sombres donjons. Le principe n'a pas changé: une confrontation "mano a mano" dans une version sanglante de la corrida, avec Fester dans le rôle du veau.

Le premier boss n'est pas très méchant. Quelques éclairs et il est cuit.

Cette sorcière est coriace. N'hésitez pas à utiliser un cookie d'invincibilté.

AVIS *non!*

PANDA

J'ai vu ce pauvre Marc se prendre la tête sur ce jeu... Il n'avait guère l'air enthousiaste mais les graphismes étaient si jolis que j'ai voulu le tester. Le tir du personnage est minable, et plus on se fait toucher, plus il diminue. Autant se suicider tout de suite... En plus, un ennemi qui arrive face à vous peut facilement esquiver votre tir: celui-ci, issu de votre main droite, est très excentré par rapport au héros. En plus, dans le genre "plus les codes sont longs, plus c'est bon", ils ont fait fort! En clair, un jeu bourré de petits défauts qui diminuent considérablement son intérêt.

Dans les donjons, un peu d'astuce est nécessaire.

Il faut nourrir la plante pour qu'elle s'écarte.

PAROLES, PAROLES...

Quelques conversations viennent briser la monotonie de l'exploration. C'est à travers ces discussions que s'articulent les aventures de l'oncle Fester. Même si cela tourne trop souvent au monologue (on ne choisit pas les réponses), on est content de trouver de temps à autre quelqu'un avec qui parler.

Ce drôle d'oiseau a perdu sa voix. Agacé par ses pleurs, Fester va l'aider à la retrouver.

Mercredi est la petite fille Addams. Dans le genre petite peste, on ne fait pas mieux.

La gargouille échangera des billes contre de vulgaires pierres.

La serre est un passage obligé du jeu.

SAUVÉ?

Il faut la chercher, la sauvegarde, dans ce jeu! Cachée au fond des marais, à l'ouest, la Chose vous dévoilera le code, composé d'une vingtaine de lettres et de chiffres, qui vous permettra de sauver votre partie. Et en plus compliqué, c'était pas possible?

Il est long, le chemin jusqu'à la Chose.

Surtout, ne vous trompez pas en recopiant le code.

ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: OCEAN
DISPONIBILITÉ: MAI
PRIX: E

AVENTURE/ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: CODES

PRESENTATION 85%
Les fenêtres de sélection sont discrètes et efficaces.

GRAPHISMES 90%
La palette de couleurs est bien choisie et les effets de transparence réussis.

ANIMATION 88%
Aucun ralentissement. Toutefois, Fester se déplace trop lentement.

MUSIQUE 85%
Un peu lugubres, les mélodies sont fidèles à l'esprit de la famille Addams.

BRUITAGES 78%
Rien d'extraordinaire.

DUREE DE VIE 91%
Bien malin (et doué) celui qui terminera le jeu. Ocean a placé la barre très haut.

JOUABILITE 79%
Fester ne tire pas en diagonale et marche trop lentement.

INTERET 80%
Une réalisation solide et un thème intéressant. Malgré tout, Addam's Family Values traîne parfois en longueur.

STRIKER

MEGA HIT

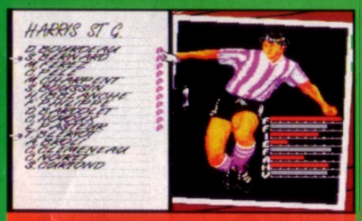
Comme son nom ne l'indique pas, Striker est un jeu de foot. Simulation, fun et jouabilité sont les atouts de cette cartouche. En fait, Striker est la version Megadrive de Eric Cantona Football Challenge sur Super Nintendo. Choix tactique (lié aux incartades du joueur) ou économique, Sega a décidé d'enlever Cantona du générique. C'est ainsi que Striker récupère son nom d'origine sur micro-ordinateur. L'étiquette change mais le jeu, lui, est du pareil au même. Déjà, sur SNIN, notre critique avait été enthousiaste (94%, C+ 23). Striker joue la double carte de la simulation et de l'action. Sur le terrain, les passes succèdent aux tirs, bicyclettes et têtes plongeantes. Contrairement à d'autres simulations, le joueur garde le ballon automatiquement dans les pieds. Sans être puissants, les tirs peuvent être très travaillés (brossés ou extérieurs du pied). Il existe trois angles de vue (dessus, trois quarts et côté) avec lesquels on peut jongler en cours de jeu. Sur le banc de touche, on ne s'ennuie pas non plus. Les tactiques de jeu sont nombreuses (défenses de zone, formations, etc.) et les substitutions permettent de remplacer les équipiers fatigués. Les joueurs sont très détaillés, avec une liste complète de caractéristiques. Quant aux options, Striker donne dans le luxe avec une flopée de paramètres: cela va du choix du terrain à la vigilance de l'arbitre en passant par les conditions météo. Enfin, des modes Championnat et Ligue très conviviaux permettent d'organiser des tournois entre amis, et en français, s'il vous plaît!

L'épreuve des coups de pieds arrêtés (penaltys, en anglais dans le texte) est un peu lente.

Admirez la bicyclette! La combinaison centre/tir est efficace.

Dans les coups francs comme les corners, la trajectoire de la balle est indiquée par des pointillé.

La vue de dessus est idéale pour les corners.



Les statistiques sont nombreuses et complètes dans Striker.

AVIS oui!

MARC

Je suis dingue de ce jeu! Destiné aux débutants comme aux mordus de foot, Striker se place d'emblée parmi les meilleurs sur MD. S'il n'a pas la pêche d'un FIFA, il n'en est pas moins technique et très jouable. La prise en main est rapide, les menus très clairs: Rare Software a visiblement donné le meilleur de lui-même sur ce jeu de foot. L'aspect simulation est très poussé, avec de nombreuses statistiques, mais il n'est pas pour autant obligatoire. Un simple match amical pour se défouler est tout aussi marrant. Le foot en salle est bien sympa et, surtout, la jouabilité est exemplaire. Il n'a pas l'air impressionnant au premier abord mais, croyez-moi, ce jeu de foot est géant! Il lui manque juste un adaptateur quatre joueurs.

SEGA/SEGA
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOTBALL

PRESENTATION	90%
Les écrans de présentation sont soignés et faciles d'accès.	
GRAPHISMES	85%
Paramétrables à souhait, les footballeurs sont mignons et le terrain de jeu bien représenté.	
ANIMATION	86%
Un scrolling rapide et fluide, des tests de collision précis: "nickel chrome".	
MUSIQUE	73%
Quelques mélodies pesantes pour ce monde de brutes.	
BRUITAGES	90%
Les hurlements de la foule sont "criants" de vérité.	
DUREE DE VIE	90%
Pour les amoureux du foot, ce jeu ne restera pas dans les tiroirs.	
JOUABILITE	90%
La prise en main est très rapide, Striker est un modèle de jouabilité.	
INTERET	91%
Si on devait évaluer Striker en des termes footballistiques, il serait digne de la Coupe du Monde.	

REVIEW

DOUBLE

Double Dragon est un titre mythique, et le voici qui débarque sur Neo Geo dans une version inédite! Une bonne dose de SF II, mixée avec quelques bons ingrédients, le tout bien secoué, et vous obtenez un méga-jeu, à consommer sans modération!

Encore de la baston sur Neo Geo? Oui, mais rassurez-vous, Double Dragon parvient à nous surprendre. Première grande innovation: il est possible de parer lorsqu'on est en l'air, et un double saut est permis. Chaque personnage possède un certain nombre de coups spéciaux, facilement réalisables. Le système des Hits Combo est repris, ce qui vous permet d'effectuer des enchaînements de coups sympathiques! Votre énergie est symbolisée par une barre de vie, sous laquelle une autre barre affiche votre taux d'adrénaline: plus vous êtes énervé, plus vous avez des chances de porter un coup avec succès. Lorsque les deux barres se rejoignent, il est alors possible de déclencher des Furies, dévastatrices! Les deux frères, héros des précédents Double Dragon, se transforment alors, et leurs coups spéciaux deviennent plus puissants encore. Au top de leur forme, il leur est même possible de projeter un adversaire comme des bêtes sauvages. Vous aurez affaire à deux boss cachés qui rivalisent de ruses et de pouvoirs pour vous empêcher de terminer le jeu. Lorsqu'ils sont à terre, n'hésitez pas à faire comme dans Virtua Fighter: sautez et retombez-leur dessus, histoire de leur parler du pays. S'ils sont K.O. mais toujours sur leurs pieds, un petit enchaînement de coups (poing rapide, pied rapide, Dragon Punch...) les achèvera! Mais il faudra envisager une autre solution pour Cheng: il peut bloquer les attaques... même les Furies!

Le pauvre Marc s'en prend plein la tête!

On peut faire des projections en l'air, ou, lorsque votre taux d'adrénaline est au plus fort, des super-projections.

Cheng peut parer les coups adverses, même certaines Furies.

AVIS *oui!*

PANDA

Double Dragon sur Neo Geo est un des jeux les plus fun qu'il m'ait jamais été donné de tester. Tous les personnages (huit, sans compter les boss) sont à peu près de la même force... Le système de Furies est dément et, lorsque l'on joue avec un des deux frères, on s'en donne à cœur joie! Musique et bruitages ne sont pas en reste, contribuant à la réussite de ce beat'. Attendez sa sortie sur CD et ruez-vous dessus: même s'il ne paye pas de mine au départ, c'est un top!

DES COUPS CLASSIQUES

Les coups spéciaux ne sont pas très originaux, issus pour la plupart des grands classiques en matière de jeu de baston... Vous reconnaîtrez des coups tirés, entre autres, de Fatal Fury, Street Fighter...

Jimmy décoche un Dragon Punch lorsqu'il est furieux!

Le ninja se prend pour Andy Bogard. Il y a pire modèle!

Dans la famille Fury, je demande le cousin de Kim Kaphwan.

DRAGON

Le jeu met en œuvre un zoom très puissant, et les divers mouvements de caméra sont très rapides.

ÉDITEUR: DATA EAST
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITÉ: MAI
PRIX: H

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: -

AVIS *oui!*

MARC

Tiens, tiens, voilà enfin un bon jeu de Data East sur Neo Geo. Bon? Que dis-je, excellent, oui! Les programmeurs ont carrément déliré sur les coups spéciaux des personnages. C'est bien bourrin, et moi, j'adore. En plus, la jouabilité est impeccable. Vraiment, Double Dragon a tout du bon jeu de baston. D'ailleurs, le Panda a eu droit à la totale: enchaînements, projections et coups de boule, je l'ai ratatiné, l'animal! Pourtant, il avait ses chances avec le système génial de Furies. Il a tout de même réussi à me mettre la pâtée avec un des frères terribles, celui qui fait des doubles Furies. Il a fallu que je prenne Abobo la grosse brute pour lui apprendre le respect. Maintenant, le pauvre est obligé de manger sa soupe avec une paille, ha, ha, ha!

Quand vous perdez un match, l'adversaire vient vous "réconforter" par une petite phrase, exactement comme dans Samurai Shodown!

Avant chaque combat, vous aurez droit à une petite intro au cours de laquelle votre adversaire vous est présenté.

PRESENTATION	**85%**
Tous les personnages sont présentés de façon impressionnante, mais classique sur Neo Geo!	
GRAPHISMES	**80%**
Beaux, mais décevants si on les compare à ceux de Samurai Sohodown ou King of Fighters.	
ANIMATION	**85%**
Les mouvements des personnges ne sont pas assez décomposés, malgré leur bonne fluidité.	
MUSIQUE	**91%**
Des thèmes qui crachent... Un petit conseil: envoyez vos voisins au cinéma!	
BRUITAGES	**90%**
De jolies digitalisations vocales pour accompagner les coups spéciaux.	
DUREE DE VIE	**90%**
A deux, le jeu est tellement prenant que sa durée de vie est incroyable.	
JOUABILITE	**90%**
On reprend le principe de SF II, sa maniabilité; et on secoue...	
INTERET	**91%**
Un jeu qui accroche vraiment, et promet de longues heures de baston en perspective!	

POCKY & ROCKY 2

Moins linéaire que le premier du nom, Pocky & Rocky 2 offre toujours l'action d'un bon beat'em up des familles, de haute lignée japonaise bien sûr!

LA BANDE DE COPAINS DE POCKY

Au début, ils sont trois. Puis, au cours des niveaux, Pocky rencontre d'autres potes qui veulent se joindre à lui. Attendez que l'icône de magie montre le visage du partenaire souhaité pour la prendre.

Rocky le raton laveur et ses feuilles vertes d'attaque.

Little Ninja, armée d'un sabre et de petits shurikens.

Bomber Bob et ses bombes qui détruisent les rochers.

Scarecrow l'épouvantail use de couteaux lancés en arc de cercle.

Ottobot le robot envoie des rangs serrés de petits missiles.

A l'occasion d'un festival, la princesse Luna débarque de son astre lunaire. Deux malfrats s'empressent de l'enlever sur ordre de leur maître démoniaque. Pocky, armé de cartes à jouer, et Rocky, son fidèle raton laveur, partent à sa recherche. Vous pouvez choisir votre partenaire parmi Rocky, Little Ninja et Bomber Bob à l'écran d'options. Dans chaque niveau, un compagnon supplémentaire viendra s'y joindre. L'équipe ainsi constituée aura dix niveaux à quadriller et dix boss à combattre avant de retrouver la princesse. Au cours des trajets, Pocky ramasse ou achète des habits de protection supplémentaires (autant d'habits, autant de coups encaissés sans perdre une vie) et ouvre des coffres contenant des options variées... du moins s'il en possède les clefs. Le petit guerrier peut envoyer ses cartes dans huit directions mais son atout principal est l'icône de magie, qui lui permet de changer son raton laveur en oiseau, petite ninja, épouvantail, géant lanceur de bombes, robot (...) au cours des niveaux. En mode 1 joueur, Pocky dirige les deux personnages et doit bouger sans arrêt afin que son acolyte ne touche pas d'ennemi. C'est assez dur et, de ce fait, son compagnon périt plus souvent qu'à son tour. Pocky peut aussi se battre avec sa baguette magique pour les combats rapprochés ou se transformer en prenant le corps de son acolyte.
Si vous jouez seul, le Rocky de service (qu'il soit ninja, épouvantail, machine à laver, etc.) s'avère surtout très efficace comme projectile contre les boss: Pocky l'empoigne et le projette, causant ainsi de forts dommages aux chandelles de vie du boss.
A deux joueurs, vive l'indépendance: l'un dirige Pocky, l'autre Rocky. Mais que ce soit clair: c'est Pocky qui décide des changements de partenaire et c'est aussi lui qui provoque la disparition de son complice quand lui-même est mortellement atteint. Allez, ça a l'air compliqué, mais c'est mignon comme tout et on se fait vite aux différents pouvoirs proposés.

AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

Pocky et Rocky ont bien fait de revenir! Les niveaux ont perdu leur aspect linéaire et vous fouillez tout un périmètre pour ramasser de l'argent et trouver des habits de protection. Le choix des acolytes s'est également enrichi avec trois compagnons de base proposés puis de nouveaux personnages qui se joignent à vous quand vous les rencontrez dans des maisons. A deux joueurs, c'est très sympa même si l'écran de jeu est un peu chargé avec tout ce beau monde qui tire dans tous les sens... En fait, le jeu avait tout pour être un hit mais on reste sur sa faim à cause de niveaux trop courts et d'actions de magie pas suffisamment exploitées.

L'icône en haut à droite vous permet de changer de compagnon au cours d'un niveau.

Voici la boutique où vous achetez les habits, les clefs, voire la pochette surprise de service.

SCROLLING VERTICAL DE RIGUEUR

Deux niveaux offrent une variante avec un scrolling vertical forcé. Juché sur un animal blanc bondissant puis sur un dragon, Pocky doit dégommer les hordes d'ennemis qui encombrent son parcours.

Trois cœurs de vie pour tenir le coup, c'est peu pour arriver au bout de ce corridor du démon.

Le niveau 8 envoie Pocky au-dessus des nuages sur un dragon.

Avec un bon équipement, Pocky envoie des cartes de plus en plus grosses, donc plus puissantes.

Pour dégommer les petites flammes, servez-vous de la baguette magique.

DÉSOLÉ ROCKY, JE T'AIMAIS BIEN.

Les boss sont plutôt résistants aux cartes à jouer... Pour latter les chandelles qui leur tiennent lieu de points de vie, vous devez soit jouer à deux, soit envoyer votre acolyte sur le boss avec le bouton R. Votre compagnon devient alors une arme spéciale idéale.

Caminal envoie des séries de trois couteaux. Ici, Pocky lui a dépêché Bomber Bob le "hiéroglyphe".

Foxy face à la la fontaine rose due à Scarecrow, l'épouvantail.

Impy est très speed: difficile de le viser avec votre compagnon. Rocky, massif, lui a néanmoins fait mal.

Le démon de la porte et le pouvoir de feu de Little Ninja.

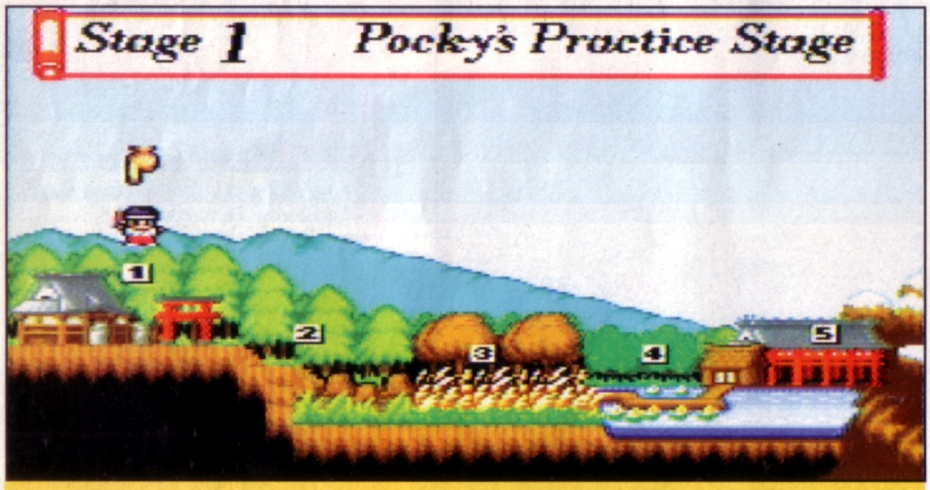
Beady face à la transformation d'Ottobot en projectile.

AVIS

pockoui!

SPY

Plusieurs écoles s'affrontent sur la définition de shoot-them-up. Certains avancent (à tort ou à raison?) que le shoot-them-up ne se passe qu'avec des vaisseaux dans l'espace, alors que d'autres pensent, comme moi, que le shoot-them-up englobe tous les jeux où la possibilité de tirer vous est offerte ("shoot", ça veut dire quoi, Elvira?). La polémique étant lancée, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos avis sur le serveur Minitel. Pour ce qui concerne le shoot-moi-tout qu'est Pocky & Rocky 2, je reste convaincu qu'il est très bon. Certes, les déplacements sont un peu lents et de petits ralentissements se font parfois sentir, mais l'arrivée d'une kyrielle de nouveaux personnages et la qualité de l'action raviront les amateurs du premier épisode. Il est toutefois dommage que, en mode 2 joueurs, un des deux joueurs soit lésé (celui qui ne joue pas Pocky). Qu'à cela ne tienne, on s'amuse bien et les boss vous donneront du fil à retordre.



La carte des niveaux qui vous attendent.

Le premier niveau est un stage d'entraînement où les sages du lieu vous enseignent comment jouer.

ÉDITEUR: TAITO
DISTRIBUTEUR: OCEAN
DISPONIBILITÉ: MAI
PRIX: D

BEAT-THEM-ALL
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 80%
Petite histoire de la princesse Luna. Classique...

GRAPHISMES 88%
Fins et bien colorés, genre petit dessin animé japonais.

ANIMATION 80%
Quelques ralentissements en mode 2 joueurs. Il faut dire que c'est un peu le... souk à l'écran avec deux tirs plus les ennemis.

MUSIQUE 84%
Thèmes nippons agréables en fond sonore.

BRUITAGES 85%
Quelques voix digitalisées et de nombreux bruitages bien rendus.

DUREE DE VIE 78%
On peut finir le jeu assez vite sans recherche ni usage de toutes les actions, mais c'est dommage! Prenez votre temps...

JOUABILITE 88%
Le niveau d'entraînement est indispensable pour apprendre toutes les actions possibles.

INTERET 87%
Un jeu original où vous dirigez en même temps deux acolytes aux pouvoirs différents, mais une durée de vie un peu faible.

Sequence News

Séquence news

Une passion d'avance

La chaîne Haute Fidélité du

JEU VIDEO

Pour nous, le N°1 C'est TOI

Le bon jeu, au bon moment, au meilleur prix c'est pour **TOI !**

Arrivage Jeux NEUFS "petits prix" pour fêter ça viens voir !

Consoles - Jeux - Accessoires

PSX - 3DO
SATURN - JAGUAR
NINTENDO - SEGA

Les Nouveaux News

Ce mois-ci 3 Nouveaux Sequence News pour TOI !

Service - Sérieux - Sourire

News = OCCASIONS au meilleur Prix !

Tous les Goodies
Mangas
K7 vidéo
Ramicards
Cardass
Posters
etc...
pour TOI !

REVENDEURS Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE ! contactez nous.

V P C ... Tel au magasin le plus proche de chez TOI

NANTES 40.35.42.42 21 place Viarme	**RENNES** 99.31.11.26 3 rue du Puits Mauger	**VANNES** 97.68.20.68 14 bis rue Emile Burgault	**ST BRIEUC** 96.61.06.48 53 rue St Guillaume	**ANGERS** 41.88.30.08 52 rue Baudrière
La Roche/Yon 51.36.15.25 L'Empire 4 place Napoléon	**ARLES** 90.49.86.40 52 rue du 4 Septembre	**LORIENT** 97.21.34.35 25 Cours de la Bove	**MARSEILLE** 91.429.729 29 A rue d'Italie	Bientôt votre adresse !

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. - offres limitées aux quantitées disponibles -

theme

Qui n'a jamais rêvé d'être à la place de Walt Disney? Avoir à sa disposition un parc énorme, des manèges enchanteurs et des chômeurs déguisés en clowns qu'on paye une misère. Avec Theme Park, les mégalos rigolos vont se fendre la poire.

Dans Theme Park, votre rôle est de gérer de A à Z un parc d'attractions, depuis le tracé des chemins jusqu'à la position des toilettes. Pour créer un parc qui marche, il faut tenir compte de quatre éléments fondamentaux: les manèges, les boutiques, les décors et les employés. Les manèges sont la clef de voûte d'un bon parc d'attractions. Pas de manèges, pas de public, donc pas de sous. A vous de placer les attractions aux bons endroits avec des files d'attente bien gérées. Sans oublier aussi de financer un département de recherche pour le développement de votre parc. Il est par exemple impossible d'avoir au début du jeu le bateau pirate. Et, une fois le manège installé, on doit l'adapter au goût du public: capacité, vitesse et durée de l'attraction sont entièrement paramétrables. Pour les boutiques, c'est le même principe. Que serait un parc sans une buvette? Et sans les boutiques de souvenirs, les stands de tir, les saloons et les salles d'arcade? Situés à des endroits stratégiques, ces commerces peuvent divertir le client entre deux manèges et rapporter beaucoup d'argent. Surtout si on rajoute du sel dans les frites pour donner soif, de la glace dans les boissons et qu'on sert des cafés bien serrés pour speeder les visiteurs. Avec de telles "ruses", un parc devient vite très lucratif. Du moins si on pense à l'entretien: balayeurs, mécaniciens, clowns et policiers (des drôles de clowns en noir). Si vous n'avez rien oublié, peut-être que votre parc d'attractions marchera mieux qu'Eurodisney... à moins que les employés fassent grève!

Rien de tel que des files d'attente longues et sinueuses.

Les mécaniciens sont là pour réparer les attractions.

AVIS *oui!*

MARC

Chapeau, oui, je dis chapeau! Encore une fois, un jeu micro est adapté avec succès sur la Megadrive. Et quelle originalité! Gérer un parc de jeux, c'est tout de même mieux que de diriger une mine de sel, non? Les graphismes sont mignons tout plein et les petites animations donnent vie aux manèges. Quel plaisir de voir les visiteurs faire les zazous sur la grande roue et s'éclater sur les montagnes russes. Même si parfois l'aspect simulation est un peu nébuleux (ou alors je suis un niais), Theme Park est aussi amusant qu'intéressant. Bullfrog a su trouver le juste milieu entre l'aspect économique et le côté poilant: on ne s'ennuie pas une seconde.

Il faut bien s'occuper de chaque manège.

DES CLOWNS EN COLÈRE

Attention aux employés mécontents! Il suffit d'un faux pas dans les négociations salariales pour se retrouver avec une grève sur les bras... et un parc à l'abandon.

Au cours d'une négociation salariale, il faut savoir tendre la main...

... sinon, vous allez affronter la colère des clowns syndiqués! Et avec eux, ça ne rigole pas.

PARK

Les courses de voitures sont très appréciées.

Il est important de créer un parc au tracé harmonieux, pour mieux attirer le chaland.

AVIS *oui!*

PANDA

Sim City, en son temps, m'avait fait passer de longues nuits blanches. Theme Park a été tout aussi néfaste à mon sommeil. Voilà un jeu pas très beau, mais ô combien passionnant! Même si le thème (la gestion d'un parc d'attractions) peut sembler farfelu au premier abord, on se laisse rapidement séduire... J'avoue, à ma grande honte, avoir souvent fait banqueroute! Cela dit, je conseille à ceux qui n'aiment pas les jeux de stratégie d'oublier Theme Park! Les autres seront sans nul doute, comme moi, littéralement "aspirés" par Theme Park. Un petit conseil, pour finir: ne faites pas comme Marc, ne choisissez pas le pôle Nord pour construire un nouveau parc!

DES MENUS À LA CARTE

Dans Theme Park, les menus sont cachés. Il suffit d'appuyer sur un bouton pour les faire apparaître. Ce système permet d'avoir une plus grande fenêtre de jeu tout en gardant une bonne jouabilité.

Depuis le menu principal...

... on sélectionne les manèges...

... l'ensemble des différents stands...

... ainsi que les éléments du décor.

ÉDITEUR: BULLFROG
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 85%

Le système de menus cachés est efficace et rapide.

GRAPHISMES 86%

Les manèges et les décors sont réussis. De rares bugs d'affichage.

ANIMATION 80%

Si le scrolling rame un peu, les nombreuses animations donnent vie au parc d'attractions.

MUSIQUE 82%

A chaque manège est associée une petite mélodie. On se croirait à la foire du Trône.

BRUITAGES 85%

Aussi marrants que la musique, les bruitages permettent de repérer les accidents.

DUREE DE VIE 84%

Seuls les férus de simulation sauront exploiter ce jeu comme il le mérite.

JOUABILITE 83%

Le maniement au joypad est pratique, même si quelques options n'auraient pas été de trop.

INTERET 89%

On a rarement vu de simulation si originale et amusante sur console. Une valeur sûre.

theme PARK

La version Jaguar de Theme Park est encore plus riche et variée que celle sur Megadrive: plus de graphismes, plus de simulation, plus d'options. Pour une fois, la Jaguar sort ses griffes.

Theme Park sur Jaguar est nettement supérieur à la version Megadrive, ne serait-ce que par ses graphismes, fins et détaillés. Mais les différences ne s'arrêtent pas là. Si vous choisissez le niveau maximum de simulation, votre parc d'attractions sera coté en bourse. Il est même possible d'acheter et de vendre des actions. La gestion des stands de consommation est également plus complexe. Ils doivent être réapprovisionnés régulièrement en fonction des besoins de la clientèle et en tenant compte du délai de livraison (attention aux ruptures de stock). La liste des employés est rallongée avec une tonne de personnages en costume pour amuser la foule. Ce n'est qu'un détail, certes, mais cela change du pauvre petit clown qui se démène tout seul dans son coin. On retrouve cette diversité dans la phase d'étude des manèges. Alors que, sur MD, les recherches se résumaient à préciser un budget, la version Jaguar permet de définir avec précision les axes de développement. D'une manière générale, Theme Park sur Jaguar privilégie la simulation et la variété de jeu. Rien ne vous empêche d'acheter deux fois le même manège, par exemple.

N'hésitez pas à suivre les conseils du petit lutin.

La phase de développement du parc est plus complexe sur Jaguar.

Les mécaniciens sont là pour réparer les manèges.

Certains manèges peuvent accueillir un grand nombre d'utilisateurs.

AVIS *oui!*

MARC

Je dis "oui!" et pourtant je ne devrais pas. La version Jaguar de Theme Park est formidable, même si la simulation est à mon goût un peu trop poussée (mais elle est en option, alors...). Mais je ne vois toujours pas les 64 bits de cette machine. A mon avis, même une 32 bits serait capable de faire mieux. Je ne vais pas faire le procès de cette machine mais tout de même, n'est-on pas en droit d'attendre plus? Que cela ne vous empêche pas cependant d'acheter Theme Park. Ce jeu est une bouffée d'air frais dans un monde ludique intoxiqué. La maniabilité est un peu rude mais on s'éclate bien et, sur le plan "bac à sable", la simulation laisse place au fun à l'état pur.

DON'T WORRY? BE HAPPY!

Pour savoir si votre parc remporte un franc succès, faites des sondages parmi les clients. Leurs réflexions vous aideront à trouver les améliorations nécessaires.

Le client est roi. Si vous oubliez cette maxime, votre parc ira tout droit à la faillite.

OCEAN/OCEAN
PRIX: E
1 JOUEUR/SIMULATION

PRESENTATION	**88%**
L'aide interactive pour débutant est fort utile.	
GRAPHISMES	**90%**
Il n'y a qu'une chose à dire: magnifique!	
ANIMATION	**85%**
La vitesse du jeu est variable. Beaucoup d'animations.	
MUSIQUE	**87%**
On se croirait à Disneyland, c'est top cool.	
BRUITAGES	**88%**
Réalistes et amusants.	
DUREE DE VIE	**87%**
Plus de simulation, donc plus dur à terminer.	
JOUABILITE	**75%**
Le paddle de la Jaguar est mal exploité.	
INTERET	**91%**
La ludothèque de la Jaguar s'étoffe grâce à un jeu amusant et original.	

SI TU CHERCHES...

1 **DES ASTUCES**
ET SI POSSIBLE PLUSIEURS MILLIERS...

2 **DES SOLUCES**
POUR LES PLUS GRANDS JEUX...

3 **DES CODES**
ACTION REPLAY & GAME GENIE...

COMPOSE LE

36.707.706

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET AVEC LA MAIN DROITE !

Demande à tes parents l'autorisation d'utiliser cette "Hot LINE" si tu as moins de 18 ans.
Édité par TÉOFIL - 8,76 francs à l'appel puis 2,19 francs la minute

JELLYBOY

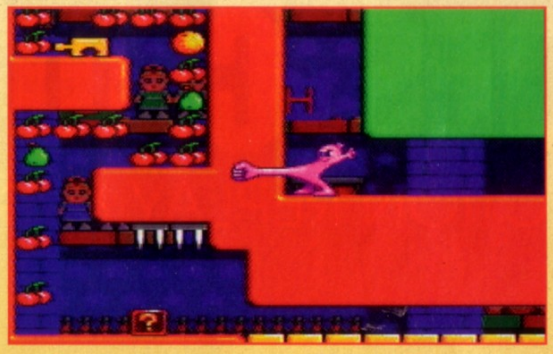
UN HÉROS AUX MILLE FACETTES

Mille, c'est exagéré, mais plus de vingt-cinq transformations ont déjà été recensées dans les trois premiers mondes! Leur durée d'utilisation est souvent très réduite et ne donne pas droit à l'erreur. Cela dit, l'icône de transformation réapparaît toujours si, par malheur, Jelly touche un ennemi et perd son "costume". Mais ces multiples essais lui font perdre du temps pour gagner la sortie... C'est le stress!

Depuis le temps qu'on en parlait, Jellyboy s'est enfin transformé en vrai jeu! Ce héros rose bonbon a la particularité de pouvoir changer d'aspect au cours des niveaux: vous n'aurez pas affaire à un Jellyboy, mais à des dizaines!

Jelly est un jeu qui cumule deux genres: plate-forme et réflexion. Notre héros mutant traverse en effet des dizaines de niveaux de pure plate-forme avec des ennemis variés, des tremplins, des fruits qui donnent des vies, du temps supplémentaire ou même quelques secondes d'invulnérabilité (...), tout en se transformant selon les icônes rencontrées. C'est là qu'intervient l'aspect réflexion du jeu, car chaque transformation a son utilité, que ce soit pour trouver une salle de bonus, une pièce de puzzle bien cachée ou, tout simplement, pour progresser dans le niveau. Si atteindre la sortie n'est pas une entreprise insurmontable, découvrir tous les secrets du lieu est une autre affaire. Or chacun des huit niveaux de chaque monde recèle une pièce de puzzle: une fois ce puzzle complet, Jelly affronte le boss du monde en question et recueille un objet. Quand il aura les six objets des six mondes, il pourra passer la septième et dernière porte pour le final. Etant donné la difficulté, ce n'est pas pour demain et cela malgré le mot de passe à la fin de chaque niveau.

Une fois le puzzle d'un monde complet, Jelly affronte un boss.

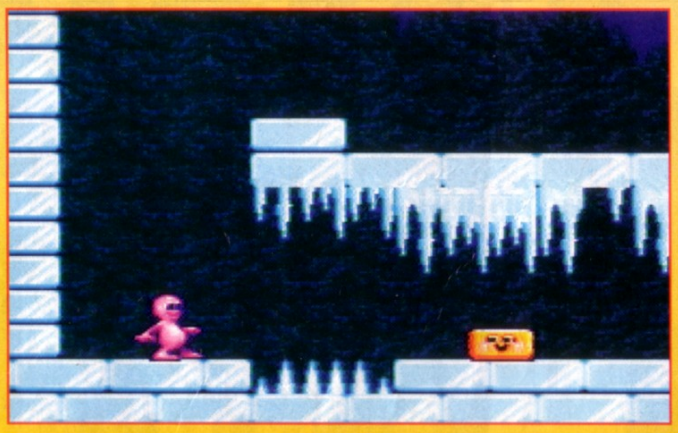


Rose bonbon, et néanmoins homme, Jelly a trouvé une pièce de puzzle. Il est content.

Ampoule

Balle

Epée



Cette brique est indestructible: lancez-la pour dégommer les ennemis.

AVIS *jelloui!*

ELVIRA

Il se bat avec un troisième bras placé à hauteur de nombril, il est rose et se transforme sans arrêt! Jelly, héros d'un genre nouveau, court contre la montre dans l'espoir d'atteindre la sortie du niveau dans les délais, tout en utilisant correctement sa transformation, dont le temps est également compté. Si les graphismes ne sont pas très beaux (ça dépend des mondes), l'intérêt du jeu est évident: plutôt difficile et très long, il fourmille de salles de bonus et autres secrets! Une cinquantaine de niveaux "prise de tête", qui accrochent.

Flamme

Canon

Bouteille

Marteau

Montgolfière

Parapluie

LES SEPT PORTES

Sept portes s'offrent à vous: six portes pour six mondes et une finale. Quand Jelly est à l'arrêt dans un niveau, scrollez l'écran pour voir les accès ou pièges qui l'entourent: vous constaterez que ça aide pas mal! Par ailleurs, les fruits bizarrement placés indiquent peut-être un passage secret. Il y en a plein.

Monde "Lego" et un tableau-bonus sous-marin.

Monde de Glace où Jelly risque d'être gelé.

Monde Aztèque, ses explorateurs et Pygmées...

Hélico

Fusée

Table

Pygmée

Bombe

Canot

AVIS — oh! surprise!

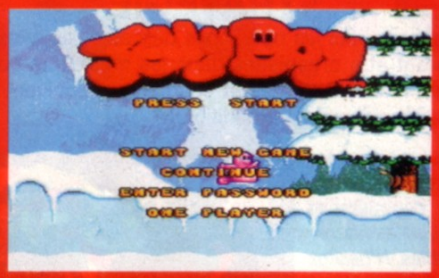
SWITCH

Oui, c'est une véritable petite surprise, ce Jellyboy sur SNIN. Au premier abord, on est un peu surpris au vu de la simplicité des graphismes. Puis, en jouant, on se rend compte que le héros dispose d'une multitude de transformations, qui donnent tout son intérêt au jeu. Il faudra secouer vos méninges, fouiller tous les recoins du tableau pour trouver des pièces de puzzle, chercher à gagner des vies dans les zones bonus... Bref, Jellyboy, s'il n'est pas beau, est amusant. Il ne sera pas évident de trouver toutes les pièces de puzzle nécessaires si on veut combattre le boss du niveau, ce challenge conférant au jeu une excellente durée de vie. Bref, un jeu sympa pour les mordus du style "plate-forme/prise-de-tête".

Patins à glace

Skate

Ventouse



ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: OCEAN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

"MUTATIONS"/RÉFLEXION
1-2 JOUEURS NON SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION — 75%
Celle d'un jeu pour les tout-petits! Rien à voir avec la réalité...

GRAPHISMES — 75%
Des décors qui rappellent parfois la NES, mais des sprites et des transformations soignés.

ANIMATION — 92%
Les ennemis ont des attaques différentes et Jelly assume parfaitement sa panoplie de mutations.

MUSIQUE — 80%
Un thème général par monde, décliné pour chaque niveau. La zique devient sympa à partir du troisième monde.

BRUITAGES — 88%
Ceux des transformations sont bien rendus.

DUREE DE VIE — 95%
Vu la difficulté et le nombre de niveaux, Jellyboy n'a rien du slime qui file entre les doigts!

JOUABILITE — 92%
C'est dur et le par cœur est souvent de rigueur, mais toutes les actions sont possibles.

INTERET — 89%
Des graphismes simples, mais un bon et long jeu d'action-réflexion, avec moult transformations.

SYNDICATE

STRATÉGIE

Comme toutes les opérations délicates, les missions devront être organisées dans les meilleures conditions. Plans, tactiques et équipements doivent être mis au point avant l'expédition.

Le planisphère montre l'état des conquêtes et indique les futures cibles. N'hésitez pas à prélever des impôts dans chaque territoire conquis.

Le but de chaque mission est indiqué ici. Conseils, infos, tuyaux et accès à un plan détaillé sont disponibles... moyennant quelques billets.

L'équipement, une étape obligée: pistolets, scanners, mitraillettes et munitions, œil-caméra ou encore prothèses de bras et de jambes.

On peut améliorer les caractéristiques de chaque cyborg en retouchant ses performances, son poids ou sa puissance, grâce à des "remontants".

Dès sa sortie sur Amiga et sur PC, Syndicate remportait tous les suffrages, et sa version sur Super Nintendo fut des plus honorables. Sa conversion sur une console de gros calibre était donc très attendue par les connaisseurs. Le voici enfin sur Jaguar.

Au cœur de cités futuristes et chaotiques, des consortiums sans scrupules dominent la Terre. Il n'existe pas d'accords diplomatiques, pas de force régulatrice internationale, ni d'appareil judiciaire. Seule règne la justice rendue par les armes à feu et les engins meurtriers. Dans ce contexte de fin du monde, chaque syndicat cherche à conquérir la planète. Afin de satisfaire les desseins (plus ou moins honnêtes) de l'une de ces corporations, vous dirigez un commando de quatre agents d'élite. Ces cyborgs d'exception devront accomplir les missions qui leur sont confiées en utilisant tous les moyens possibles. La nature de ces missions varie de l'assassinat d'un général ennemi au débauchage de scientifiques éminents, en passant par l'escorte d'alliés ou la délivrance de prisonniers. Les instructions se transmettent par le biais d'un écran en 3D isométrique et de sous-écrans complétant la visualisation (arme utilisée, munitions, instructions, état des agents, plan); le but étant de toujours servir le syndicat.

Troisième mission: nos joyeux agents sont chargés de tuer le responsable d'un syndicat concurrent, coupable d'avoir saboté une de vos campagnes de publicité.

AVIS *oui, mais...*

GIA

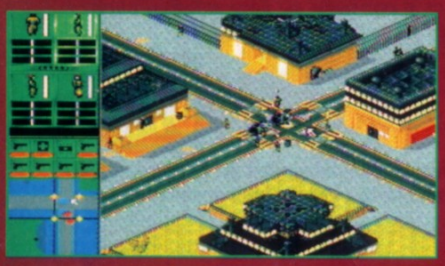
Syndicate n'est ni plus ni moins qu'une simulation de la louche activité des agents secrets. Par là-même, il tient un peu du jeu de réflexion. Les missions à accomplir sont originales (citez donc un jeu où l'on doive envoûter des scientifiques...). Pour atteindre ses buts, on a le droit de tirer sur les civils, sur la police ou, mieux, de décimer une ville entière! On fouille les maisons sans mandat de perquisition, on hypnotise les innocents, on exécute les opposants: vous l'aurez compris, Syndicate repose sur une moralité douteuse. Cela dit, les phases de recherche de votre cible donnent du fil à retordre, et les novices vont y passer du temps. Une fois les ficelles du jeu bien saisies, Syndicate est prenant. Ceux qui aiment se torturer les méninges adoreront. Ceux qui sont de nature impatiente détesteront.

BULLFROG/OCEAN
PRIX: E
1 JOUEUR/AVENTURE-ACTION

PRESENTATION	**75%**
Un écran-titre, quelques écrans-textes, une démo du jeu, sans fard ni paillettes.	
GRAPHISMES	**85%**
Plus jolie que la version sur SNIN, cette version est celle qui se rapproche le plus de celle sur PC.	
ANIMATION	**85%**
Quelques ralentissements quand les sprites sont trop nombreux et une lourdeur en mode Zoom arrière.	
MUSIQUE	**75%**
Des roulements de tambour et un suspense entretenu par des bips sonores bien orchestrés. Répétitive.	
BRUITAGES	**88%**
Les armes à feu pètent, et les ennemis crient "forget your weapons!".	
DUREE DE VIE	**89%**
Pour conquérir ce vaste monde, il faut beaucoup de temps (à moins que vous ne vous en lassiez avant).	
JOUABILITE	**85%**
La sélection des cyborgs et des options est malaisée: il faut à chaque fois regarder la manette.	
INTERET	**85%**

Syndicate est original. Il peut plaire à la folie ou rebuter de façon radicale. Si vous aimez faire fonctionner votre matière grise, essayez-le.

Il est possible de faire des zooms avant dans cette version, en équipant les agents d'œils électroniques.



De même, les zooms arrière peuvent être utilisés. Pratique quand les tableaux sont très grands.

Nous pratiquons la Vente Par Correspondance

EPROM

Nous reprenons et nous vendons de l'occasion

7, rue Gay Lussac 75005 paris

RER Luxembourg/St Michel, sortie rue Gay Lussac/Bus 27 Luxembourg, 21, 38. Métro Cluny-La-Sorbonne

LE TEMPLE DU CD-ROM

Jeux Vidéo, Laserdisc Vidéo, PC, CD Rom, Goodies (DBZ - Sailor Moon)...

Facilité de paiement

Occaz : des tonnes de jeux à des prix sympas!

PLAYSTATION

CONSOLE

Sony Playstation + 1 jeux 3690F

JEUX À PARTIR DE 499F

Ridge Racer ..... Dispo
Toshinden ..... Dispo
Parodius Deluxe ..... Dispo
Tekken ..... Dispo
Motor Toon GP ..... Dispo
Cosmic Race ..... Dispo
Raiden Project ..... Dispo
Kileak The Blood ..... Dispo
Boxer's Road ..... Dispo
Super Formation Soccer ..... Dispo
Cyber Sled ..... Dispo
Gunners Heaven ..... Dispo
Bounty's Arms ..... Dispo
Jumpin Flash ..... Dispo
Alien Propon ..... Dispo
Pinball ..... Dispo
Myst ..... Dispo

ACCESSOIRES

Memory Card 239F
PAD Arcade Hori 579F
PAD Basic 249F
PAD Neglon 590F

SATURN

CONSOLE

Saturn PAL (RVB) + 1 jeux 3990F

JEUX À PARTIR DE 399F

Astal ..... Dispo
Daytona USA ..... Dispo
Deadalus ..... Dispo
Clockwork Knight ..... Dispo
Side Pocket (Billard) ..... Dispo
Panzer Dragon ..... Dispo
Virtua Fighter ..... Dispo
Myst ..... Dispo
Victory Goal ..... Dispo
Volant pour Daytona ..... Dispo
Gale Racer ..... Dispo
Shinobi ..... Dispo
ET PLUS!!! ..... Nous contacter

ACCESSOIRES

Manette d'origine 299F
Fighting Stick (Hori) 549F
Memory Card ..... Tél.

3DO

Gex 369F
(Autres jeux ..... nous consulter
Dernières news ..... Dispo)

SUPER NINTENDO

Demon Crest 379F
(Autres jeux ..... nous consulter
Dernières news ..... Dispo)

NEO GEO CD

Fatal Fury III ..... Dispo
(Autres jeux ..... nous consulter
Dernières news ..... Dispo)

PC-CD ROM

Sim City Enhanced 149F
(Autres jeux ..... nous consulter
Dernières news ..... Dispo)

JAGUAR

CD + Jeux 1390F
Theme Park 429F
(Autres jeux ..... nous consulter
Dernières news ..... Dispo)

MEGADRIVE

La légende de Thor 399F
(Autres jeux ..... nous consulter
Dernières news ..... Dispo)

Nombreuses vidéos PAl et SECAM
(DBZ 1 à 11 - 129F, Cyber City, Maps, Chroniques de la guerre de Lodoss : 129F...)

REVENDEURS : CONTACTEZ NOUS AU 46 34 09 00 (FAX)

BON DE COMMANDE À RETOURNER À :
EPROM 7 RUE GAY LUSSAC 75005 Paris Tél: 46 34 24 16

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE ..... CODE POSTAL .....
..... RÉF. ..... PRIX .....
Frais de port + 38 F .....
contre remboursement + 73 F .....
TOTAL .....
Mode de Règlement ❒ Chèque ❒ Contre Remboursement
Tout nos envois sont en colissimo.

46 34 24 16

Prix révisables sans préavis. Toutes les marques citées et dessin sont © par leurs propriétaires respectifs.

REVIEW

ROCKM

Vous n'allez peut-être pas me croire, mais un nouveau Megaman (Rockman au Japon) vient encore d'arriver sur la SFC! Le petit robot se bat toujours contre le Dr Wily, et toujours de la même façon. Bref, rien de très nouveau à l'horizon...

... si ce n'est la sophistication accrue de son arsenal car vous disposez maintenant de deux sous-écrans d'options. Pour les rares joueurs qui ne connaîtraient pas Megaman, le principe du jeu est le suivant: vous affrontez dans l'ordre que vous souhaitez quatre premiers boss, puis quatre autres, après avoir traversé leurs mondes respectifs. Chacun des boss éliminés vous donne une nouvelle arme, très efficace contre certains ennemis – à vous de trouver lesquels pour progresser plus facilement –, et qui vient prendre place dans le premier sous-écran de votre arsenal. Dans chacun des niveaux, vous trouvez des options de recharge de vie et d'énergie pour vos armes, des bijoux pour vos achats, parfois des amis qui vous délivrent de précieux conseils, des salles secrètes pour de nouveaux pouvoirs, voire des animaux de compagnie qui vous seront d'un grand secours! Au chapitre des nouveautés, relevons l'apparition d'un marchand chez qui vous pourrez remplir votre deuxième écran d'options, et l'arrivée d'un chien renifleur (à ne pas confondre avec l'avion...). Par ailleurs, la reconstitution d'un puzzle vous permettra de vous transformer en Super-Megaman. Enfin, les graphismes se sont enrichis de belles variations climatiques. Megaman, ou la réussite dans la continuité...

Le monde de Shade Man est digne d'un film d'horreur classique avec des zombies, des chauves-souris et un vampire en boss final.

VOTRE ARSENAL

Comme d'habitude, chaque boss dégommé vous donne une nouvelle arme. Et, comme toujours, cette arme est très efficace contre certains ennemis et l'un des autres boss du jeu. Avant de trouver les stratégies idéales, moult essais seront nécessaires... Mais le tir concentré de base, le Mega Buster, peut venir à bout de toutes les difficultés: en un mot comme en cent, ce sera plus dur, c'est tout!

Le Danger Wrap est donné par Burst Man, le boss amateur de bombes et de bulles. Une arme efficace contre les ennemis en hauteur.

Une arme à la double portée puisque deux ressorts encadrent Megaman lorsqu'il l'utilise. Les attaques latérales ne sont plus un problème.

Il faut utiliser le Freeze Cracker glaçant sur Slash Man! Incroyable comme la victoire devient facile...

Le Burning Wheel (boule de feu) calme pas mal de monde. Comme toujours, la couleur de Megaman change selon l'arme utilisée.

AVIS *oui!*

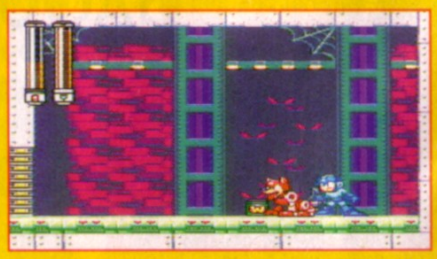
ELVIRA

Tiens, Elvira, y'a un Megaman à tester! Aucun doute, c'est pour moi: j'ai ce grand privilège d'être la spécialiste Megaman de la rédaction... vu que je suis la seule à aimer les sempiternelles aventures du petit robot! Bon, d'accord, comparé à Megaman X 2, testé il y a deux mois, je vois peu de changements, si ce n'est l'arrivée du marchand (déjà rencontré sur NES...) et une difficulté accrue, du moins tant que vous n'avez pas revêtu la tenue rouge de Super-Megaman. Il n'a pas changé, et alors? Quand on aime ce genre de plates-formes, c'est toujours un plaisir de jouer avec un vieux complice casqué, même s'il est un peu rhumatisant!

CHIEN DE CHASSE ET CHIEN DE SALON

Vous commencez le jeu avec Rush Coil, le chien-tremplin. Vous trouverez le chien renifleur dans le premier niveau, celui de Freeze Man (pour l'attraper, il vous faudra un peu de patience et beaucoup de précision). Quant à Rush Jet, le chien de traîneau, je le cherche encore! Sans doute se dissimule-t-il dans une salle secrète qui m'a échappée...

Rush Coil est un chien très docile qui vous propose gentiment son dos afin que vous atteigniez les options placées en hauteur, ou que vous évitiez des zones de pics mortelles.



Ce chien de chasse à l'odorat développé n'a pas son pareil pour gratter la terre et vous déterrer des options de rêve dans certaines salles secrètes (ou des os et des dentiers)...

MAN 7

ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

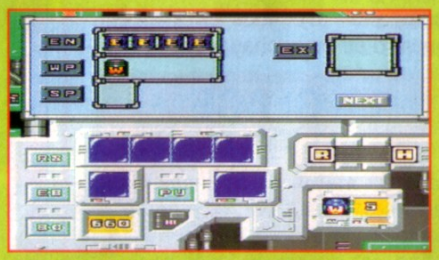
PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: MOTS DE PASSE

VOUS AVEZ DIT "GÉRER"?

Le premier sous-écran recèle les armes données par les boss et les chiens de combat, le second les munitions et options récoltées. Les aller-retour sur vos sous-écrans sont un peu lassants, mais une bonne partie de l'intérêt du jeu tient à la variété des armes et à la stratégie d'attaque qui en découle. Alors, ne soyez pas flemmard...

Outre le Buster de base que Megaman peut concentrer, huit armes, trois chiens et une surprise sont emmagasinés sur ce premier sous-écran d'options.

On peut acheter munitions et options, mais certaines à des conditions précises.



Trouvées dans les niveaux ou achetées chez le marchand, voici vos munitions: carrés d'énergie revitalisante, oiseaux qui vous sortent des trous, etc. Sans oublier les lettres du puzzle, qui feront de vous un Super-Megaman.

La folie "Jurassic Park" a encore frappé: Megaman se bat contre des dinosaures.

N'oubliez pas de vous munir d'un bon dico français-japonais.

AVIS — non!

SPY

Ben quoi... oui, y'a marqué "Non"! Et si ça ne vous plaît pas, c'est la même chose. Je ne connais pas bien la série des Megaman, je l'avoue, et j'attendais beaucoup mieux de cette dernière mouture. Le personnage se traîne, les ralentissements abondent, et la maniabilité est crispante au possible. Je n'aime pas, mais je ne veux pas en dégoûter les autres. Car, après tout, les décors sont variés et colorés, la musique est mignonne, les armes nombreuses, et... [silence gêné]. En tout cas, le passionné va s'éclater. Les autres se contenteront d'un précédent épisode de Megaman (le Megaman X 2, par exemple...) ou ressortiront des cartons un bon vieux Mario sur NES.

PRESENTATION 85%
L'intro vous explique comment le Dr Wily s'est échappé. Notice détaillée... en japonais.

GRAPHISMES 88%
Variés et bien colorés, ils sont toujours aussi soignés que dans les précédents épisodes...

ANIMATION 70%
Megaman se traîne plus que d'habitude et les ralentissements sont nombreux.

MUSIQUE 85%
Différente à chaque niveau, elle est assez sympathique.

BRUITAGES 85%
Bien rendus, avec un bruitage par arme et quelques voix digitalisées.

DUREE DE VIE 90%
Le temps de trouver tous les passages secrets, vous en aurez pour votre argent.

JOUABILITE 80%
Moins bonne que d'habitude, du fait de la lenteur de Megaman. On s'en sort bien quand même.

INTERET 84%
Un Megaman pas vraiment nouveau (!) mais doté d'une bonne dose de difficulté et truffé de salles secrètes bien cachées.

WAYNE GRETZKY AND THE NHPLA ALL STARS

Outre-Atlantique, le hockey sur glace est aussi populaire que le football ou le rugby chez nous. Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars est le dernier-né du genre, dans la lignée des NHL Hockey d'Electronic Arts.

Pour ceux qui ne voient dans le hockey qu'une version violente de "Holiday on Ice", il faut savoir que Wayne Gretzky est à ce sport ce que Michael Jordan est au basket: un dieu vivant. En passant une licence exclusive multiformat (comprenez toutes consoles confondues) avec ce rude gaillard pendant trois ans, Time Warner Interactive ne pouvait trouver mieux pour donner du cachet à sa simulation de hockey. Et je ne parle pas du cachet fabuleux qu'a dû toucher Gretzky en vendant son nom, mais bien de la qualité du jeu. Avec, en prime, l'aval de la NHLPA (National Hockey League Pour les Anes, ou quelque chose comme ça), on peut être sûr que le réalisme est de la partie. Trente-deux équipes, des statistiques à ne plus savoir qu'en faire, un mode Entraînement, un championnat, un système d'échange des joueurs, des batteries de sauvegarde: au moins, on ne peut pas critiquer l'aspect simulation. Sur la glace, c'est les crosses qui prennent le relais. Passes, tirs, coups d'épaule pour chiper la balle: le hockey comme si vous y étiez. Il y a même, en mode Arcade, une tactique bien bourrin pour faucher son adversaire à grands coups de crosse. Sans oublier, bien sûr, les traditionnelles bastons qui, pour une fois, peuvent être "légalisées" par une option spéciale. De la bagarre sur commande pour un sport de brutes, pas si bête comme idée. Je le frappe... si je veux! Wayne Gretzky's NHLPA All-Stars est compatible avec tous les adaptateurs quatre joueurs. Les parties carrées "on the rock" risquent d'être très chaudes.

La mise en jeu est bien gérée.

Les menus sont soignés.

Hockey ou boxe américaine ?

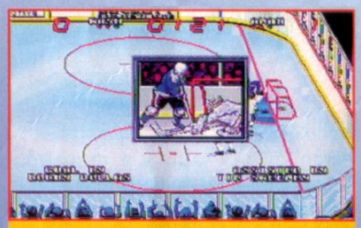
LA GLACE EN FEU !

Dans un match de hockey, les esprits s'échauffent, la tension monte, et on en vient souvent aux mains. Pour plus de "réalisme", Wayne Gretzky a prévu une petite option d'intimidation qui laisse libre cours à l'agressivité des joueurs. Vas-y, Wayne, allume-le, soigne ta gauche.

AVIS *oui, mais...*

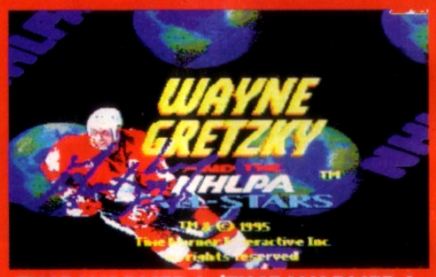
MARC

Moi, faire du hockey sur glace en chaussons, ça me botte. Du sport sans efforts, d'accord, mais encore faut-il que ce soit bien fait. Wayne Gretzky est certes un bon jeu, mais je lui préfère la série des NHL Hockey d'Electronic Arts. Question jouabilité, c'est un cran supérieur. Côté simulation, Gretzky est béton, mais moi qui ne suis pas un féroce aficionado de hockey, cela me laisse froid. Tout comme le brave Wayne d'ailleurs, dont je connais à peine le nom. Peut-être que chez les Américains, c'est une superstar, mais en France, c'est une autre histoire. Voilà encore une cartouche qui n'est pas adaptée aux goûts des Français. Une cartouche acceptable, même si elle manque, à mon humble avis, un peu de punch.



Une petite séquence animée accompagne chaque but.

Il n'est pas rare que les hockeyeurs mordent la glace à pleines dents.



TIME WARNER I./TIME WARNER I.
PRIX: D
1-4 JOUEURS/HOCKEY

PRESENTATION	**90%**
Les images digitalisées egayent les menus de sélection.	
GRAPHISMES	**88%**
Les sprites des joueurs sont grands et bien dessinés.	
ANIMATION	**85%**
Le scrolling est un peu lent. Sinon, rien à redire.	
MUSIQUE	**80%**
Toujours les mêmes jingles, bien bourrin, propres aux jeux de hockey sur glace.	
BRUITAGES	**82%**
Le public commente le match en hurlant à tue-tête.	
DUREE DE VIE	**89%**
Les fondus de hockey apprécieront sans doute le côté simulation.	
JOUABILITE	**84%**
Les personnages sont maniables mais le contrôle du palet n'est pas toujours satisfaisant.	
INTERET	**83%**
Sans être du niveau des NHL Hockey, Wayne Gretzky est une simulation bien réalisée et très détaillée au niveau des joueurs.	

98, RUE OBERKAMPF - 75011 PARIS
Métro Parmentier ou Ménilmontant
Ouvert du Lundi au Samedi de 10h30 à 19h

NOUS RACHETONS AUX MEILLEURS PRIX VOS JEUX ET VOS CONSOLES : MD / SN / SFC / NG / GG / GB
REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT
LOCATION DE TOUS LES TITRES

BEST GAMES

TEL : 48.07.14.02 - FAX : 48.07.13.54

SATURN

SATURN + 1 Manette	3800
C.WORK KNIGHT	390
DAYTONA	499
PANZER DRAGON	449
VIRTUA FIGHTER	449

PSX

PSX + 1 Manette	3490
RIDGE RACER	490
TEKKEN	599
TOSHINDEN	490
ULTIME PARODIUS	490

NEO-GEO CD

NEO-GEO CD+2man.	3390
N.GEO CD occ.+ 1 jeu	2700
JOYSTICK NEO-CD	399
A.OF FIGHTING II	290
MUTATION NATION	350
F.FURY SPECIAL	290
FATAL FURY III	449
GALAXY FIGHT	449
KING FIGHTER 94	350
SAMOURAI I	290
SAMOURAI II	350
SIDEKICK II	290
STREET HOOP	399
TOP HUNTER	290
VIEWPOINT	399
WINJAMMER	399

3 DO

3 DO FZ10 + 1 JEU	3390
3 DO FZ1 occ. + 1jeu	2490
DEMOLITION MAN	349
FIFA SOCCER	249
NEED FOR SPEED	299
NIGHT TRAP	299
RETURN OF FIRE	290
S. SHODOWN	299
S. STREET FIGHTER	299
SHOCK WAVE	349
STARBLADE	449

SUPER NINTENDO

ART of FIGHTING II	490
BATMAN ET ROBIN	390
BOMBERMAN 2	349
BREATHE OF FIRE II	399
DBZ III	399
DONKY KONG	299
DRAGON	299
EARTHWORM JIM	390
FIFA SOCCER	375
FINAL FANTASY VI	449
ILLUSION OF GAIA	449
INDIANA JONES	349
LE RETOUR DU JEDI	390
LEGEND	349
M. KOMBAT II	390
MICHAEL JORDAN	299
MICKEY MANIA	299
NBA JAM II	399
NBA LIVE	349
NHL 95	390
POWER DRIVE	299
TOP GEAR 3000	349
ROI LION	390
S. STREET FIGHTER	399
SAMURAI	490
SECRET OF MANA	390
SHAQ FU	290
SOCCER SHOOTOUT	390
STREET RACER	375
STUNT RACE FX	349
SUPER PUNCH OUT	399
WORLD HEROES II	390

32X

32X	1290
V. RACING DELUXE	390
DOOM	390
SUPER STARWARS	390

MEGADRIVE

FIFA 95	349
EARTHWORM JIM	349
DRAGON	299
M. KOMBAT II	349
NBA JAM 2	399
NHL HOCKEY 95	349
LEGENDE DE THOR	390
SPARKSTER	299
NBA LIVE 95	349
LE ROI LION	349
STREET OF RAGE III	349
SOLEIL	349
PROBOTECTOR	299
MICROMACHINES II	349
LES STCHROUMPFS	349
SAMURAI	399
FLINK	299
SHINING FORCE II	349
TAZMANIA 2	299
BUBSY II	349
TINY TOON II	349

NEO-GEO
cartouche

NEO-GEO + 2 Man.	990
JOYSTICK CONTR.	399
ART OF FIGHTING	299
ART OF FIGHTING II	649
BLEU'S JOURNEY	199
BURNING FIGHT	199
F. FURY SPECIAL	549
FATAL FURY II	299
K. THE MONSTER II	299
LAST RESORT	390
LEAGE BOWLING	250
MUTATION NATION	349
NINJA COMMANDO	449
NINJA KOMBAT	249
SAMURAI I	599
SAMURAI II	990
SENGOKU II	349
SIDEKICK II	650
SPINMASTER	350
TOP HUNTER	649
TRASH RALLY	390
VIEW POINT	490
W. HEROES II JET	650
WORLD HEROES II	349

SUPER NINTENDO
occasion

ART of FIGHTING II	340
BATMAN ET ROBIN	299
BOMBERMAN 2	290
BIKER MICE	290
DBZ III JAP	299
DONKY KONG	299
MARIO KART	249
EARTHWORM JIM	290
FIFA SOCCER	260
FINAL FANTASY VI	349
ILLUSION OF GAIA	299
INDIANA JONES	299
LE RETOUR DU JEDI	290
LEGEND	199
M. KOMBAT II	299
MICHAEL JORDAN	249
MICKEY MANIA	199
NBA LIVE	299
NHL 95	290
POWER DRIVE	290
ACTRAISER	299
ROI LION	275
S. STREET FIGHTER	299
SAMURAI	349
SECRET OF MANA	299
SHAQ FU	199
VAL D'ISERE	249
STREET RACER	249
STUNT RACE FX	240
SUPER PUNCH OUT	290
TETRIS DR MARIO	299

CONSOLES
occasion

SUPER NINTENDO	490
MEGADRIVE	390
GAME-GEAR	299
GAME-BOY	199
SUPER GAME-BOY	299

BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison Colissimo 24/48 H
A RETOURNER A BEST GAMES 98 RUE OBERKAMPF 75011 PARIS

Nom : Prénom : Tél :
Adresse :
Code Postal : Ville :

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	PRIX
Port : Console 50 F/ Autre 30 F		
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat	Total à Payer	
☐ C.B. n°: _/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/	Titulaire :	
Expire fin : __/__	Signature:	

Prix en FF revisable sans preavis. Offre valable dans la limite des Stocks disponibles.

YUYU HAKUSHO THE FINAL BATTLE

Yu Yu Hakusho est une série télévisée des plus prisées au Japon. Le dessin animé débarque pour une troisième mouture sur SFC! C'est un bon remake de Street Fighter, alors accrochez vos paddles!

Yu Yu Hakusho commence par une bonne introduction sous forme de dessin animé. Puis la baston peut commencer: en mode 1 joueur, vous avez le choix entre l'un des quatre gentils, et devrez affronter tout une série de vilains pour finir le jeu... Mais attention! vous ne disposez que de trois Continues, et les combats se déroulent en un seul round. En mode 2 joueurs, un combattant parmi treize vous est proposé. Il n'y a que six décors différents. Les coups spéciaux sont expliqués dans la notice, et ne sont pas bien difficiles à réaliser, mais, à chaque fois que vous en utilisez un, la barre d'énergie qui représente votre KI baisse. Vous pouvez la remonter en vous concentrant. Néanmoins, durant ce laps de temps, vous êtes vulnérable à toutes les attaques. Ce système a d'ailleurs été directement pompé sur Art of Fighting. De même, lorsque votre énergie est faible mais que votre KI est à son maximum, il est possible d'effectuer une Fury dévastatrice! Lorsque l'on presse la flèche de direction du pad rapidement deux fois vers l'avant ou vers l'arrière, le combattant fait une pirouette qui lui permet de passer dans le dos de son adversaire ou de s'écarter de celui-ci.

Une bonne petite prise à la Zanghief, selon la technique du catch.

Ce guerrier se prend pour Blanka.

Les Furies vous pompent environ les trois quarts de votre énergie... N'oubliez pas votre garde!

Voilà une boule de feu à rendre jaloux Ryu lui-même.

Une Fury à laquelle il est très difficile d'échapper!

AVIS — *oui, mais...*

PANDA

Yu Yu Hakusho est vraiment très agréable à jouer: il est rapide, maniable et l'on peut enchaîner les coups... toutes qualités qui font un excellent jeu de baston. Malheureusement, les graphismes ne suivent pas! Les décors sont quelconques et les sprites des personnages ne sont pas assez détaillés. Il n'en reste pas moins un jeu fort sympathique qui comblera les fans de baston et les amateurs du dessin animé.

NAMCO/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION	**85%**
Une bonne partie des 24 méga de la cartouche a dû passer dedans...	
GRAPHISMES	**78%**
Très moyens. Les personnages ne sont pas assez détaillés.	
ANIMATION	**90%**
Fluide et rapide. On peut enchaîner des séries de coups à un bon rythme.	
MUSIQUE	**80%**
Pas de quoi sauter au plafond, on l'oublie vite... et c'est pas plus mal.	
BRUITAGES	**89%**
Un bel effort de ce côté-là: des digitalisatons vocales accompagnent les coups spéciaux!	
DUREE DE VIE	**88%**
A deux, les parties s'enchaînent sans lassitude et, si vous jouez seul, la console vous en fera voir.	
JOUABILITE	**90%**
Les coups s'exécutent sans problème et sont dans l'ensemble semblables à ceux de SF II.	
INTERET	**84%**
Un bon petit soft qui, s'il ne rivalise pas avec SF II, sort du lot!	

36.70.23.25

8,76+2,19 MN

GAGNE LE MANGAS N°41 ET LE FILM "GOGETA" EN AVANT PREMIERE SUR LE 36.70.23.25

joue aussi sur le 3615 mega twin

2,19 MN

LE NOUVEAU DBZ " BIO BROLY " EN VIDEO.!!

offre dans la limite des stocks, prix modifiable sans preavis

NOM : ..... PRENOM : .....

BON DE COMMANDE

PRIX 129 FRS TTC

ADRESSE : ..... MEGA TWIN 14 RUE DES GOBELINS

..... 75013 PARIS

..... TEL:43 31 56 56

VILLE : ..... CODE .....

☐ CARTE BLEUE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ DATE D'EXPIRATION ☐☐☐☐

☐ CHEQUE ☐ MANDAT SIGNATURE :

LIVRAISON EN 24H/48H

OU EN 12H, EN PAYEMENT

CARTE BLEUE PAR TELEPHONE

CONTACTEZ-NOUS 43315656

METAL

Il y a quelque temps, sortait sur Jaguar Iron Soldier. Ce jeu vous proposait d'arpenter, aux commandes d'un robot surarmé, les rues mal famées de plusieurs villes américaines. Aujourd'hui, c'est au tour de la Megadrive 32X de recevoir un jeu quasiment identique: Metal Head.

Le scénario du jeu est digne d'un film catastrophe. Ecoutez plutôt. Cinq ans auparavant, la Fédération a été créée afin de prévenir tout risque de guerre planétaire. Hélas, vous savez comme moi qu'il est impossible de contenir l'agressivité de cette sous-race qu'on nomme humaine. C'est ainsi que des guerres civiles d'une sauvage atrocité mirent les quatre coins du monde à feu et à sang. Dans un ultime effort pour rétablir l'ordre sur la planète, la Fédération a décidé de créer les Metal Heads, gigantesques robots pourvus d'un épais blindage et d'un lourd système d'armement: lasers, grenades, mines, mais aussi lance-missiles. Une fois la paix revenue grâce à ces méthodes peu pacifiques, la Fédération décide de maintenir ces robots en circulation. Vous incarnez l'un d'eux et devez, comme un bon flic que vous êtes, faire respecter l'ordre et la justice.

Au début de chacun des sous-niveaux, cet homme vous informe de votre mission.

AVIS *bof!*

NIIICO

Metal Head partait d'une bonne idée: vous mettre dans la carapace d'un robot chargé de libérer le peuple opprimé de ses ennemis. Cependant, une fois que l'on est aux commandes, le jeu devient rapidement lassant. Les décors ne varient que lorsque l'on change de niveau, la musique est absente des phases de jeu et les voix digitalisées sont de très mauvaise qualité. Plaquer des textures sur les bâtiments est une bonne initiative mais, à y regarder de plus près, la pixélisation est vraiment importante. Ce qui me chagrine le plus, c'est que même la version finale de ce jeu est buggée: on change parfois de niveau sans savoir pourquoi, le radar (en haut à droite) clignote sans cesse et, pire, le jeu "bloque". Il faut alors éteindre la console. Bien sûr, aucune sauvegarde de partie n'a été pensée... Franchement, la MD 32X doit encore faire ses preuves!

CHANGEMENT DE VUE

Metal Head propose quatre types de vue différentes. Comme deux d'entre eux sont similaires, je ne vous en présente ici que trois. Voir sous différents angles la façon dont un robot ennemi est détruit est plutôt amusant.

La vue d'en haut est quasi injouable. N'en usez que pour le plaisir des yeux.

Cette vue légèrement de derrière est certainement la plus pratique.

Vue de l'intérieur même du robot. Très pratique quand vous voulez voir les monstres de plus près.

Quand un robot explose, je vous conseille de choisir la vue du dessus... C'est tellement plus beau.

Dans ce niveau, il vous faut photographier l'entrée de la base ennemie. C'est chose faite, grâce à votre Kodak de poche.

HEAD

AVIS non!

A.H.L

J'avais un peu joué à Metal Head dans les salons et je pensais que ce pourrait être un jeu intéressant, ce qui aurait été une bonne chose pour la 32X, qui dispose d'une ludothèque peu convaincante pour l'instant. Mais je suis franchement déçu à l'arrivée: les décors et les ennemis manquent cruellement de variété, l'action est particulièrement répétitive et l'on s'ennuie très rapidement. Metal Head est autrement moins excitant que Doom, qui reste le seul grand jeu sur 32X, et il ne supporte même pas la comparaison avec Iron Soldier sur Jaguar. Cela démontre clairement que les jeux en 3D sur 32 bits ne sont pas nécessairement plus passionnants que ceux qui tournent sur 16 bits. Mieux vaut encore jouer à Thor ou à X-Men 2 sur Megadrive.

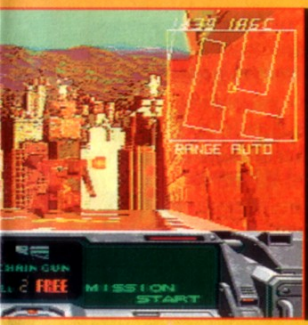
Après avoir détruit le boss de fin de niveau, ce barbu vous propose de nouvelles armes. Aurez-vous l'argent nécesaire pour les acheter?

ET PAN! DANS LES GENCIVES

Quand vous détruisez un robot ennemi, celui-ci explose en mille morceaux dans une gerbe de feu. C'est le moment de changer de vue et de profiter au maximum de ce feu d'artifice.

Le boss de la fin du premier niveau est un gros tank. Son blindage est puissant, mais quelques missiles suffisent à le détruire.

Ce petit robot qui, d'habitude, se déplace au sol, vient d'être touché par l'un de vos missiles.



Changement de décor pour le deuxième niveau: on aperçoit, au fond, la montagne et ses vertes prairies.

Quand je vous disais que les robots explosaient en mille morceaux!

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: MAI
PRIX: D

SHOOT'EM UP EN 3D
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: JUSQU'À 4

PRESENTATION 80%
Le scénario du jeu est présenté avec des séquences animées et des voix digitalisées.

GRAPHISMES 85%
Chacune des surfaces 3D bénéficie de placages de texture.

ANIMATION 88%
Le robot peut marcher ou courir sans que l'animation soit pour autant saccadée.

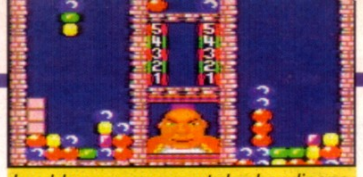
MUSIQUE 81%
Très rock durant l'introduction, elle est absente du reste du jeu. Dommage.

BRUITAGES 79%
Voix digitalisées et autres bruitages sont de qualité médiocre.

DUREE DE VIE 85%
Certains niveaux se terminent facilement, d'autres sont très difficiles. Allez comprendre...

JOUABILITE 86%
On dirige son robot aisément, les commandes sont d'une extrême simplicité.

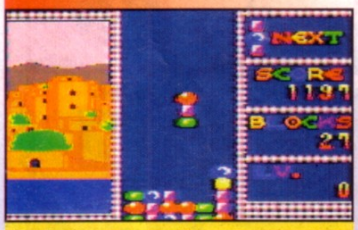
INTERET 78%
Metal Head ne s'adresse qu'à ceux qui aiment se défouler à grands coups de missile.

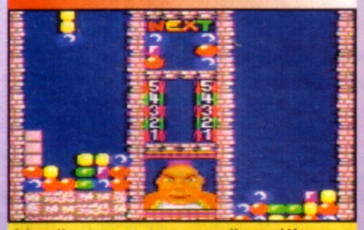

Les blocs marron sont des handicaps envoyés par l'ordinateur.

SUPER COLUMNS

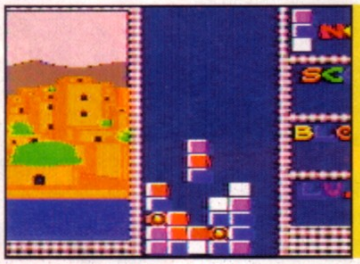
TROIS MODES DE JEU

Seul, contre l'ordinateur, en mode Flash ou à deux, vous n'aurez de cesse d'améliorer votre score avec ce casse-tête d'un genre classique. Vu le nombre de tableaux, la durée de vie d'un tel jeu ne peut être calculée.


Devinette: avec ce bloc, comment faire disparaître la ligne verte verticale, la rouge horizontale et la violette diagonale?


L'ordinateur est un pro: il accélère dès le début la vitesse de chute de ses blocs.

Columns premier du nom. Notez la continuité du mode Flash du jeu: vous devez éliminer la pièce scintillante située en bas du tableau.


Vous pouvez jouer avec les symboles (les diamants, les croissants de lune, etc.) ou des carrés de couleur tout simples.

Le "Tetris" de Sega s'appelle Columns: ce jeu de réflexion revient sur Game Gear dans une nouvelle version. Au registre des changements, il y a cependant peu de nouveautés si ce n'est...

Reprenant le même principe que les jeux de réflexion du genre, vous devez aligner trois symboles identiques verticalement, horizontalement ou diagonalement pour les faire disparaître. Les symboles tombent en groupe de trois et vous avez la possibilité de changer leur place dans le bloc qui tombe pour encore plus de stratégie! Par ailleurs, les blocs de trois symboles pivotent verticalement ou horizontalement pendant leur chute: c'est là la différence majeure avec Columns premier du nom, qui ne permettait qu'un pivotement vertical. Bien sûr, la stratégie est de rigueur pour organiser des disparitions de symboles cumulés grâce à des coups de génie: c'est le moyen de base pour envoyer des handicaps à l'adversaire ou récolter des options brillantes qui peuvent vous aider dans l'élimination de certains symboles. Les différents modes de jeu vous permettent de jouer seul, contre l'ordinateur (autre nouveauté) ou en mode Flash, auquel cas votre but est de faire disparaître les symboles scintillants à l'écran. Vous pouvez aussi jouer à deux avec le câble de liaison GG.

Cette option qui descend va faire le ménage sur votre écran.

AVIS oui, mais...

ELVIRA

Côté nouveautés, de petits décors en couleur agrémentent les écrans de jeu et, surtout, vous pouvez faire pivoter à l'horizontale les blocs qui tombent, ce qui multiplie les stratégies! Par ailleurs, un mode de jeu contre l'ordinateur, plutôt balèze, a été ajouté. Cela dit, les possibilités de choix des symboles sont moins nombreuses: les cinq genres de pièce du premier Columns ne sont plus que deux... Quant au mode 2 joueurs, il existe toujours: il suffit de relier deux GG (et donc deux jeux). Entre les "plus" et les "moins" de cette nouvelle version, on se dit que Columns 1 fait toujours l'affaire pour une bonne prise de tête.

SEGA/SEGA
PRIX: C
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION

PRESENTATION	**75%**
Courtes démos de l'ordinateur, qui assure comme une bête!	
GRAPHISMES	**80%**
Symboles ou carrés, les pièces sont bien colorées. De petits paysages décorent les écrans de jeu.	
ANIMATION	**83%**
Une vitesse de chute modulable et des déplacements de pièces fluides.	
MUSIQUE	**78%**
Thème musical digne d'un jeu de réflexion sur GG: R.A.S.	
BRUITAGES	**79%**
Quelques "chklink" quand des options tombent. Basiques.	
DUREE DE VIE	**90%**
Trois niveaux de difficulté et toujours la possibilité d'améliorer sa stratégie.	
JOUABILITE	**80%**
L'ordinateur accélère sans arrêt la vitesse de chute des symboles! Difficile d'être à la hauteur...	
INTERET	**85%**
Un jeu de réflexion sympathique "à la Tetris" mais peu de nouveautés depuis le premier Columns, qui fait toujours l'affaire.	

GALLY REVIENT !

GUNNM, TOME 2 : 208 PAGES, NOIR & BLANC, BROCHÉ, 42 F.

EN VENTE DANS TOUTES LES LIBRAIRIES.

Glénat

Vous êtes fan de "Mangas" ? Alors n'hésitez pas à compléter votre collection !

Dragon Ball : (192 pages, noir et blanc, broché)
☐ Tome 1 : .... x 38 FF ☐ Tome 6 : .... x 38 FF ☐ Tome 11 : .... x 38 FF
☐ Tome 2 : .... x 38 FF ☐ Tome 7 : .... x 38 FF ☐ Tome 12 : .... x 38 FF
☐ Tome 3 : .... x 38 FF ☐ Tome 8 : .... x 38 FF ☐ Tome 13 : .... x 38 FF
☐ Tome 4 : .... x 38 FF ☐ Tome 9 : .... x 38 FF ☐ Tome 14 : .... x 38 FF
☐ Tome 5 : .... x 38 FF ☐ Tome 10 : .... x 38 FF

Ranma 1/2 : (192 pages, noir et blanc, broché)
☐ Tome 1 : .... x 38 FF ☐ Tome 3 : .... x 38 FF ☐ Tome 5 : .... x 38 FF
☐ Tome 2 : .... x 38 FF ☐ Tome 4 : .... x 38 FF ☐ Tome 6 : .... x 38 FF

Sailor Moon :
(192 pages, noir et blanc, broché)
☐ Tome 1 : .... x 38 FF
☐ Tome 2 : .... x 38 FF
☐ Tome 3 : .... x 38 FF

Street Fighter :
(64 pages, couleurs, cartonné)
☐ Tome 1 : .... x 49 FF
☐ Tome 2 : .... x 49 FF
☐ Tome 3 : .... x 49 FF

Dr Slump :
(192 pages, noir et blanc, broché)
☐ Tome 1 : .... x 38 FF
☐ Tome 2 : .... x 38 FF

Gunnm :
(224 pages, noir et blanc, broché)
☐ Tome 1 : .... x 42 FF
☐ Tome 2 : .... x 42 FF

Crying Freeman :
(240 pages, noir et blanc, broché)
☐ Tome 1 : .... x 49 FF

Striker :
(128 pages, noir et blanc, broché)
☐ Tome 1 : .... x 49 FF

Akira : (176 pages, couleurs, cartonné)
☐ Tome 1 : .... x 98 FF ☐ Tome 5 : .... x 98 FF ☐ Tome 9 : .... x 98 FF
☐ Tome 2 : .... x 98 FF ☐ Tome 6 : .... x 98 FF ☐ Tome 10 : .... x 98 FF
☐ Tome 3 : .... x 98 FF ☐ Tome 7 : .... x 98 FF ☐ Tome 11 : .... x 98 FF
☐ Tome 4 : .... x 98 FF ☐ Tome 8 : .... x 98 FF ☐ Tome 12 : .... x 98 FF

Appleseed :
(192 pages, noir et blanc, cartonné)
☐ Livre 1 : .... x 78 FF
☐ Livre 2 : .... x 78 FF
☐ Livre 3 : .... x 78 FF

Orion :
(144 pages, noir et blanc, cartonné)
☐ Tome 1 : .... x 78 FF
☐ Tome 2 : .... x 78 FF

Nomad :
(144 pages, couleurs, cartonné)
☐ Tome 1 : .... x 98 FF

Power Rangers :
(96 pages, couleurs, cartonné)
☐ Tome 1 : .... x 38 FF

Kaméha Magazine : (192 pages, noir et blanc, broché)
☐ Tome 1 : .... x 39 FF ☐ Tome 5 : .... x 39 FF ☐ Tome 9 : .... x 39 FF
☐ Tome 2 : ÉPUISÉ ☐ Tome 6 : .... x 39 FF ☐ Tome 10 : .... x 30 FF
☐ Tome 3 : .... x 39 FF ☐ Tome 7 : .... x 39 FF
☐ Tome 4 : .... x 39 FF ☐ Tome 8 : .... x 39 FF

Frais de port, (France métropolitaine et CEE) :
commande de moins de 100 FF : 10 FF entre 100 et 200 FF : 20 FF
Au-delà, le port vous est offert !

Total de votre réglement : _____

Joignez le réglement correspondant à votre commande par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'**Equivox SIC**, et renvoyez-le à l'adresse suivante :

EQUIVOX
163, rue de Sèvres
75015 Paris
Tél : 47 34 18 59

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____
Date de naissance _____

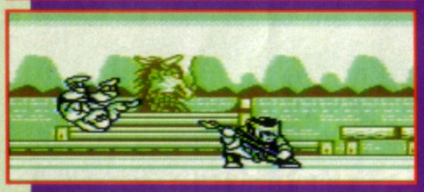
Les numéros des Maîtres "MANGAS" **36 68 28 82** (2,19 F TTC/mn) **36 70 69 96** (8,76 F TTC/conn. • 2,19 F TTC/mn) **36 15 KAMÉHA** (2,19 F TTC/mn)

WORLD HEROES JET 2

DÉPAYSEMENT GARANTI

Comme son nom l'indique, World Heroes 2 Jet se passe à l'échelle de la planète. A cette occasion, les différents tournois vous font voyager à travers des contrées fabuleuses.

Duel devant la cité interdite.



La mer, le soleil, les coquillages et ... les pains.

Les Indiens aussi sont amateurs de baston.

Comment font-ils pour se battre par – 20 °C sans bouillotte?

Edité à l'origine sur Neo Geo, puis adapté brillamment sur les consoles 16 bits, World Heroes débarque enfin sur Game Boy. Les "combattants du monde" nous reviennent dans une version "Jet".

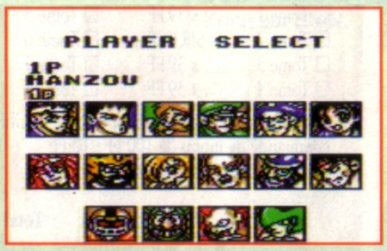
Les fans de la série ne reconnaîtront pas immédiatement les combattants. Ceux-ci se présentent, dans la plus pure tradition nippone de la loufoquerie, sous la forme "SD" (Super Deformed, c'est-à-dire petits et ratatinés). A croire qu'ils ont rétréci pour pouvoir rentrer dans la Game Boy. A croire aussi que l'éditeur Takara applique cette recette à un nombre croissant de jeux, comme Samurai Shodown sur Game Boy. Les personnages principaux sont présents, au nombre de seize. Parmi eux, Janne la guerrière, Hanzou le ninja, K. Dragon, parfaite incarnation de Bruce Lee, J. Carn le tyran mongol, Brocken l'homme de fer, Erik le Viking, Muscle Power le tas de biceps ambulant, Shura le boxeur thaï... Venus de tous les pays du monde, les plus grands héros de tous les temps se sont donné rendez-vous pour s'affronter en un défi suprême. Le tournoi durera cinq jours, mais, sur ce spectacle grandiose, plane une ombre inquiétante, maléfique, qui précipitera les concurrents dans une bataille des plus passionnantes.

AVIS *oui!*

GIA

Adieu le sang dégoulinant, fini le règne des brutes épaisses. WH 2 Jet nous arrive doté de combattants miniatures. Ces adorables bouts de chou se tapent gentiment dessus, et c'est bien plus marrant que les décapitations et le charcutage à cœur ouvert. De plus, la maniabilité et les décors sont très agréables: on s'extasie devant les tableaux qui défilent sur le petit écran de la Game Boy. Les coups spéciaux sont nombreux (chaque personnage peut en exécuter entre quatre et huit), et les manipulations sont faciles. On s'amuse comme des fous à diriger ces nains. Que demander de plus?

Pour passer chaque niveau, il faut gagner deux rounds sur trois contre trois adversaires différents.



Seize personnages, seize personnalités et un tournoi très "coloré".

Dragon se prend pour Van Damme. Normal, il est aussi une vedette de cinéma.

TAKARA/LUDIGAMES
PRIX: C
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COMBAT

PRESENTATION	**70%**
Le strict minimum: écran-titre et démos. Les transitions entre les niveaux sont bien commentées.	
GRAPHISMES	**95%**
Très jolis et très fins. Les personnages sont plus mignons que jamais.	
ANIMATION	**88%**
Ni ralentissements ni clignotements, même quand on exécute les coups spéciaux. Bravo.	
MUSIQUE	**85%**
Rythmée et variée selon les niveaux, la Game Boy s'en sort très bien.	
BRUITAGES	**85%**
Tout ce qu'il y a de plus classique en la matière. Ils accompagnent bien l'action.	
DUREE DE VIE	**88%**
Le mode Tournoi n'est ni trop dur, ni trop facile. Le mode Versus fera de vous un accro pour longtemps.	
JOUABILITE	**90%**
Avec seulement deux boutons, la Game Boy surprend par la facilité d'exécution des coups spéciaux.	
INTERET	**88%**
World Heroes 2 Jet sur GB sort glorieusement son épingle du jeu grâce à son originalité. Un jeu sympa comme on voudrait en voir plus souvent.	

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Le rituel de la pièce de monnaie, avant chaque début de match, a été conservé.

FIFA International Soccer sur Game Boy, vous y croyez? Les footballeurs sont tout petits, la balle minuscule, mais on retrouve tous les éléments du jeu Super Nintendo. FIFA sur Game Boy est en fait l'adaptation de FIFA International Soccer 94 sur Super Nintendo. Voir ce jeu sur une console portable est surprenant. Pourtant, les programmeurs ont réussi à tout faire rentrer dans une petite cartouche de 4 méga. Bien sûr, FIFA est un peu à l'étroit sur un écran de poche. Pour conserver les proportions du terrain, les footballeurs ont considérablement rétréci et la balle est devenue minuscule. Mais tous les aspects complexes de la simulation ont été conservés. Tactiques globales de jeu, positionnement des lignes de défense et d'attaque, formation de jeu et remplacement de joueurs et, en plus du maillot de footballeur, on revêt aussi la casquette de capitaine. Sur le terrain, on retrouve les tirs qui ont fait le succès de FIFA (les tirs canon, à la JPP, par exemple). On aime ou on n'aime pas. Rien ne vous empêche d'avoir un jeu plus construit avec passes, centres et têtes plongeantes. A la différence du mode Action, le mode Simulation est là pour satisfaire les amateurs de "foot intelligent" (si, si, il y en a!). De toute manière, il serait dommage d'ignorer l'aspect tactique de FIFA, c'est ce qui fait tout son réalisme. Que serait ce jeu sans les quarante-huit équipes internationales, les ligues, les tournois, les hors-jeu, les conditions météo, les arbitres? Un jeu de baston, peut-être?

Les buts sont spectaculaires dans FIFA.

AVIS non!

MARC

Je n'aime pas casser un jeu qui est bien réalisé techniquement mais, franchement, je crois qu'ils ont eu les yeux plus gros que le ventre. La Game Boy est-elle vraiment une machine adaptée à ce genre de jeu? Pas sûr! La preuve: au-delà d'un certain nombre de joueurs à l'écran, les sprites clignotent. La Game Boy est trop limitée pour ce type de simulation, c'est tout. Sauf à aimer plisser les yeux pour distinguer une balle minuscule qui, en plus, glisse comme une savonnette. Si vous êtes un vrai mordu de foot et que vous êtes capable de faire abstraction des défauts de ce jeu, peut-être alors l'apprécierez-vous. Ce n'est pas mon cas.

CONTRÔLE TECHNIQUE

FIFA sur Game Boy mérite amplement son titre de simulation de football. Les programmeurs ont réussi à intégrer toutes les tactiques qui font le charme de ce jeu.

Pour gagner, il faut considérer tous les aspects du jeu.

Choisissez une stratégie en harmonie avec votre style de jeu.

Le mode Simulation favorise le jeu d'équipe.

Chaque but est accompagné d'une petite animation sympa.

T-HQ/LUDIMEDIA
PRIX: C
1 JOUEUR/FOOTBALL

PRESENTATION	**88%**
Les nombreux menus de sélection sont bien agencés.	
GRAPHISMES	**85%**
Les personnages sont fins pour une Game Boy.	
ANIMATION	**75%**
Le scrolling est un peu saccadé et les footballeurs clignotent quand ils sont trop nombreux.	
MUSIQUE	**70%**
Un jeu de foot ne se prête pas aux envolées lyriques..	
BRUITAGES	**80%**
C'est marrant, les cris des supporters de foot sur Game Boy.	
DUREE DE VIE	**80%**
Si ce jeu vous plaît, les modes Ligue et Tournoi vous satisferont pleinement.	
JOUABILITE	**75%**
Au début, le contrôle de la balle est hasardeux. Il faut du temps pour jouer correctement.	
INTERET	**76%**
FIFA est peut-être un trop gros morceau pour une Game Boy. Des défauts qui gâchent le plaisir de jouer.	

JUNGLE STRIKE

Quand le besoin s'en fait sentir, il est possible d'hélitreuiller des réservoirs de fuel à bord.

ENNEMIS EN VUE!

Voici quelques-uns des ennemis que vous rencontrerez durant vos longues parties. Apprenez à utiliser les armes les plus efficaces contre eux, vous gagnerez du temps, et donc de l'argent.

Les ACAR sont en fait de simples tanks. On les retrouve toujours sur les routes. Leur blindage n'est pas très robuste.

L'Attack Van fait penser au Volkswagen des terroristes du film "Retour vers le futur". Un missile et on n'en parle plus.

Les H.A.R.V. sont de longs véhicules à l'apparence de tramways. Ils sont très résistants aux balles mais ont horreur des missiles!

Tout le monde connaît Desert Strike, testé il y a quelques mois de cela sur Game Boy et, moins récemment, sur Megadrive. La suite, Jungle Strike, reprend le même principe de jeu, pour le plus grand plaisir des "gameboymaniaquofiles". Comme dans chacun des épisodes, vous dirigez un hélicoptère de combat, évidemment surarmé: missiles, canons et autres mitraillettes en tout genre. Cette fois-ci, parmi les nombreuses missions proposées, il vous faudra protéger les monuments historiques, escorter l'hélicoptère présidentiel, mais aussi détruire tanks, ennemis ou autres radars. Durant ses missions, il sera possible de récupérer munitions, recharges de fuel, sauver des otages prisonniers ou encore effectuer des réparations sur votre hélicoptère dans des zones prévues à cet effet. Vous l'aurez remarqué, Jungle Strike a gardé toute sa saveur, tout son piment. Si vous voulez bien passer à table...

Votre but est de protéger les monuments historiques de la ville. La Maison Blanche en fait évidemment partie.

AVIS oui!

NIICO

Desert Strike m'avait déjà pas mal emballé. Il en est maintenant de même avec Jungle Strike: les graphismes sont bien travaillés et les bruitages très corrects. Les différentes missions sont longues et les objectifs à détruire très nombreux. Pour une fois, et contrairement à toutes les autres versions déjà existantes, quand votre hélicoptère se fait détruire en mission, il est inutile de devoir recommencer le niveau depuis le début. Une nouvelle qui devrait ravir les plus coléreux d'entre vous.

OCEAN/ECUDIS
PRIX: C
1 JOUEUR/ACTION

PRESENTATION	85%
L'intrigue du jeu est présentée façon télé américaine. Très sympa.	
GRAPHISMES	88%
Tout comme pour Desert Strike, de réels efforts ont été apportés aux graphismes du jeu.	
ANIMATION	88%
Pas de ralentissement à signaler. Votre hélicoptère semble plus vrai que nature.	
MUSIQUE	81%
Très dynamique durant l'introduction, la musique est absente pendant les parties.	
BRUITAGES	80%
Le bruitage de l'hélicoptère devient rapidement énervant.	
DUREE DE VIE	89%
Les missions, comme dans tous les épisodes de la série, sont longues et complexes.	
JOUABILITE	90%
Deux modes différents pour diriger l'hélicoptère devraient vous satisfaire.	
INTERET	89%
Jungle Strike est une réussite: graphismes, difficulté et angoisse sont au rendez-vous.	

CD

COMPARATIF
DAYTONA VS RIDGE RACER

DAYTONA USA

DEADALUS

LINKS

TEKKEN

STARBLADE

CHAOS CONTROL

TEKKEN

Après une conversion de Ridge Racer sur Playstation réussie, Namco lance Tekken, son propre "Virtua Fighter", en quelque sorte. Est-il mieux réussi que son concurrent? Eléments de réponse dans le test qui suit.

Après une intro pleine de belles images de synthèse, deux modes vous sont proposés. Dans le premier, l'Arcade Mode, vous combattrez des personnages dirigés par la machine (les images de fin sont magnifiques!). Dans le second, vous bastonnerez à mort un de vos amis. Quant au menu d'options, extrêmement complet, il permet de sauvegarder, de paramétrer ses contrôles, de choisir les mélodies, de définir le temps de chaque round, etc. Au tout début du jeu, huit personnages seulement sont disponibles, mais, par la suite, si vous terminez le jeu, d'autres viendront s'ajouter pour former un total de... dix-sept personnages! A la fin de chaque round, vous pourrez visionner le coup fatal (Replay) au ralenti, et le résultat crève l'écran. Il existe une vingtaine de coups spéciaux par perso, auxquels s'ajoutent les enchaînements: autant vous dire que la durée de vie du jeu est excellente! De plus, quand vous êtes fauché par l'adversaire et que vous êtes à terre, vous pouvez vous relever de plusieurs manières, défensives ou offensives. Comme dans tout jeu de baston qui se respecte, il est possible de saisir l'adversaire pour le projeter ou lui casser un membre. Tous les personnages possèdent quatre projections, aussi impressionnantes les unes que les autres. Dans Tekken, il n'y a pas de boules de feu ou autres pouvoirs psychiques: il s'agit ici d'arts martiaux, purs et durs.

TEKKEN CONTRE VIRTUA FIGHTER

Tekken "grille" Virtua Fighter sur place: il affiche des graphismes plus beaux et plus détaillés, offre plus de coups spéciaux, plus de personnages, une meilleure maniabilité et des contrôles mieux pensés. Quant à l'intro et aux séquences de fin, il vaut mieux n'en pas parler, par respect pour l'ancien. Ah! j'oubliais: Tekken est beaucoup moins buggé, et les Replay sont plus réalistes (un ralenti magnifique!). Maintenant, les choses sont claires!

Tekken sur Playstation est vraiment de toute beauté.

Virtua Fighter sur Saturn est maintenant "over" (dixit Niiico), démodé! Snif...

APOTHÉOSE

Mes chers amis, je vous souhaite de voir, une fois dans votre vie, les séquences finales de Tekken. Attention! c'est à un véritable petit dessin animé en images de synthèse que vous allez assister. Voici la fin que vous pourrez admirer si vous terminez le jeu avec Law. Moteur!

PRO DU PAD CHERCHE PERSOS CACHÉS...

Au départ, seuls huit personnages sont disponibles. Mais une fois le jeu terminé avec ceux-ci, neuf autres "warriors" apparaissent (pensez à sauvegarder à l'aide de la Memory Card). Certains possèdent les mêmes coups spéciaux que les combattants du départ, mais je doute fort que la séquence de fin, elle, soit identique.

Lee, le jumeau de Law, dans un décor très club Med'.

Wang possède un coup qui projette l'adversaire loin de lui et le plaque au sol.

Kuma, l'ours, est puissant mais manque d'allonge et de rapidité.

Anna affectionne les projections spectaculaires.

Ganryu est sumo. En passant, voici comment éviter un coup de pied tout en contre-attaquant.

Kunimitsu balance un coup de pied circulaire efficace, mais on s'en remet facilement.

P. Jack est u robot. C'est une rencontre rare dans un jeu de baston.

Armor King bondit sur l'adversaire comme un lion sur sa proie...

Heihachi possède une technique qui fait froid dans le dos, brisant les vertèbres de son adversaire.

AVIS *trop puuur!*

SWITCH

Vous avez été ébloui par Virtua Fighter sur Saturn? Quelle sera alors votre réaction face à ce nouveau colosse de la baston sur Playstation? Avec ses décors magnifiques, sa maniabilité exemplaire et son répertoire de coups impressionnant, Tekken est désormais la référence. Même Junior, qui a tout vu et tout entendu, est resté bouche bée, alors... C'est vrai, parfois, lorsque deux adversaires de taille importante se rencontrent, on remarque quelques clignotements de polygones, mais ils demeurent moins visibles que ceux de Virtua Fighter. Ce qui est sûr, c'est que vous jouerez longtemps à Tekken: finir le jeu avec ses dix-sept personnages ne sera pas l'affaire de quelques minutes. Si, en plus, vous arrivez à vous dégoter un humain pour des parties endiablées, vous connaîtrez le sixième ciel (pour le septième, cherchez l'humaine).

Voici les personnages présents au début du jeu. Au fur et à mesure de vos victoires, d'autres apparaîtront derrière la grille de sélection des personnages.

NAMCOSTALGIE!

Chez Namco, l'intégration d'un jeu vieux comme la Terre, sous forme de clin d'œil, est devenue monnaie courante. Dans le cas présent, il s'agit de Galaga et, plus précisément, des "challenging stages" (il y en a plus de six: le premier est facile, le deuxième moyen, le troisième franchement corsé, et ainsi de suite...).
TIP: en appuyant sur Select à la fin de la partie, vous pourrez recommencer depuis le niveau où vous avez perdu, au lieu de tout refaire.

Premier stage.

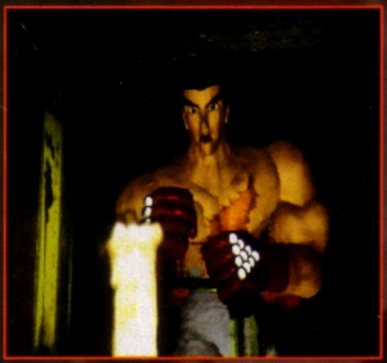
Deuxième stage.

Troisième stage.

TROIS VUES POUR DEUX YEUX!

Si vous n'êtes pas un fan des combats vus de profil, en appuyant sur Select, vous pourrez changer la vue habituelle.

Dans Tekken, il y en a pour tous les goûts. La première vue, depuis le sol, est la plus classique. La deuxième vue vous propose une vision plus aérienne du combat. Enfin, la dernière est une vue pratiquement perpendiculaire de vos combattants. Il est recommandé, dans un premier temps, d'user de la plus classique.


La démo du jeu est tout simplement splendide!

ÉDITEUR: NAMCO
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ALÉATOIRE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 94%
Excellente: la vie de tous les personnages en images de synthèse et des démos de match.

GRAPHISMES 96%
Des couleurs éclatantes, des graphismes fins, les costumes des combattants détaillés et des décors parfois splendides!

ANIMATION 92%
Impressionnante, malgré quelques bugs.

MUSIQUE 85%
Des thèmes mélodieux, agréables et nombreux.

BRUITAGES 90%
On regrettera l'absence de présentation orale des matchs, mais à part ça, on s'y croirait.

DUREE DE VIE 95%
Terminer le jeu avec tous les personnages au niveau de difficulté le plus élevé ne sera pas une mince affaire. A deux, un régal.

JOUABILITE 89%
Seule la garde est difficile à exécuter.

INTERET 96%
Doté d'une réalisation soignée et d'une panoplie de coups très complète, Tekken est désormais un investissement obligatoire!

AVIS — *oui!*

MARC

La Playstation a son Virtua Fighter. C'est beau, c'est rapide... Je l'avais dit et répété que Tekken en arcade était bon, mais personne ne me prenait au sérieux ("Ouais, un faux Virtua Fighter", "C'est pas pur! C'est du réchauffé", "Zarbi, ton truc"). Quand ils l'ont essayé, à la rédaction, j'ai entendu une autre chanson. Même Niiico qui, d'habitude, ne touche pas aux jeux de baston, a mis la main à la pâte. Avec la différenciation Gauche/Droite pour les poings et les pieds, on découvre des coups spéciaux et des enchaînements inédits. En plus, Namco sait faire durer le plaisir: pas moins de neuf personnages cachés, qui dit mieux? Même si, parfois, les combattants sont mal fichus et qu'il y a de gros bugs d'affichage, ça bouge bien, vachement bien, même. Ce jeu est grand, qu'on se le dise, et le répète!

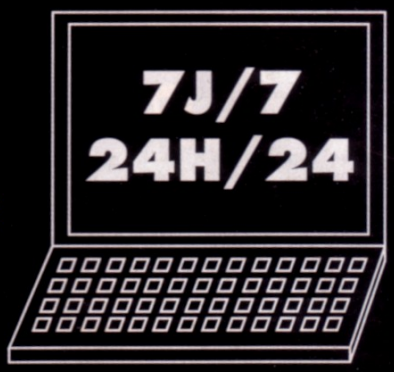
CONSOLES+

TOUT POUR TA PASSION

36 15 CONSOLES PLUS

Enfin, ta rédac préférée te propose
son méga service minitel.
Rien que pour toi:

- DE NEWS
- DE PA
- DE MANGAS
- DE DIALOGUE
- DE TIPS
- DE CADEAUX



36.15: 1,27F TTC/minute.

36.70.04.86 DE TIPS

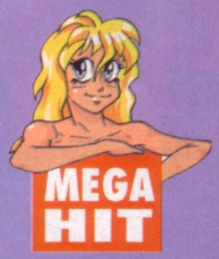
Tu coinces dans un jeu? Tu cherches des vies,
des armes, de l'énergie, tu craques?
Appelle nous, nous te donnerons
tous les trucs pour aller plus loin!!!

36.70: 8,76 + 2,19F TTC/minute.

36.68.05.20 DE JEUX

Prêt à affronter les questions de la rédaction?
Jette toi à l'eau!!! Gagne des cadeaux:
des Consoles, des Cartouches, des Mangas...
Le code "CONSOLES+" est le code 32

36.68: 2,19F TTC/minute.



HORS PISTE

Une des grandes innovations de Daytona est de vous laisser libre d'aller où vous voulez. Un tour dans les champs, une partie de stock-car avec un cheval? C'est quand vous voulez...

Si vous quittez la piste, un message ironique vous prévient que vos sponsors, écœurés, vous abandonnent.

Lorsque vous passez trop près des rambardes, ça coince!

De temps en temps, on peut aller tondre le gazon!

Un cheval de dégommé, ça vaut dix points!

Quand votre voiture est gravement endommagée, il vous reste toujours la possibilité de vous arrêter au stand, histoire de lui refaire une petite santé.

DA
U

Après de longs mois d'attente, Daytona, le grand hit d'arcade, arrive enfin sur Saturn. C'est le jeu qu'attendaient avec le plus d'impatience les possesseurs de cette bécane. Trois courses différentes vous sont proposées. De la plus simple à la plus balèze, il faut finir dans les trois premiers. Vous pouvez modifier le nombre de tours à parcourir en faisant un petit saut du côté des options. Il y a deux modes de course possibles, le Saturn et l'Arcade, dans lequel vous avez un temps limité pour terminer un tour... En appuyant sur Start avant de sélectionner une course, vous accédez au mode Mirror. Vous courez toujours pour la première place mais, cette fois-ci, vous prenez la piste à l'envers, ce qui rend le jeu très dur! Quant aux voitures que vous piloterez, quatre vous sont proposées, dont deux dotées d'un changement de vitesse automatique. Pour vous permettre de mieux visualiser la course, quatre angles de vue différents sont disponibles. On passe de l'un à l'autre facilement, avec les seuls boutons L et R. De façon générale, Daytona apparaît plus comme un jeu de stock-car que comme une course de voitures traditionnelle. Il ne faut pas hésiter à rentrer dans les concurrents pour rétablir sa trajectoire à la sortie de virage – ou tout simplement pour le plaisir! De même, vous pourrez vérifier la hauteur du gazon, car il est possible de se balader dans le décor... D'ailleurs, j'ai dû écraser un ou deux chevaux! Cependant, ne jouez pas trop au chauffard: un petit tonneau est si vite arrivé, et le look de votre bolide et sa tenue de route risqueraient de s'en ressentir.

Congratulations, Panda, you're the best!

C'est la photo de classe de l'AM 2, groupe de choc de chez Sega! Comme vous avez fini cette course premier, vous récupérerez deux nouveaux véhicules.

AYTONA USA

AVIS oui!

PANDA

C'est vrai, la réalisation n'est pas exempte de tout reproche: le rafraîchissement de l'écran n'est pas très bon et l'on voit le décor se former sous nos yeux... Mais, lorsque l'on est dans le jeu, on oublie tout. La musique est démente et on s'amuse vraiment. Après coup, on peut se demander si Sega n'aurait pas pu faire encore mieux, si le géant nippon n'a pas sorti le jeu un peu trop vite pour de pures raisons de marketing... C'est seulement un bon jeu, au lieu d'être LE hit de la Saturn, et peut-être certains seront-ils déçus... En tout cas, essayez-le, et vous verrez que les graphismes ne sont pas tout dans la vie d'un pur joueur.

LES PLUS DE DAYTONA

Daytona recèle, tout comme Ridge Racer, de nombreuses subtilités. Vous pouvez par exemple choisir d'inverser le sens de la course, ou même de participer à un mode Time Attack (qui vous invite à réaliser les meilleurs temps au tour, sans ennemi à l'écran). Et ce n'est qu'un début, car le jeu doit regorger de tips!

Pour inverser la course, appuyez sur C, tout en gardant enfoncé le bouton START. La même manipulation sur l'écran de sélection des véhicules permet de jouer en Time Attack.

Voici l'une des six nouvelles voitures que vous pourrez gagner en terminant premier l'un des circuits.

Dans le mode Time Trial, vous devrez réaliser le meilleur temps sur un circuit donné. Vous noterez qu'aucun concurrent n'est présent sur la route.

VOYEZ LA PISTE DU BON CÔTÉ

Il y a quatre angles de vue différents dans Daytona: le premier ne montre que la piste, le deuxième permet de distinguer le capot, et les deux dernières vues sont extérieures.

Vue sous cet angle, la piste est très claire.

Le capot peut se déformer après un tonneau.

L'angle que je préfère: il vous permet de prendre des virages serrés.

Cette petite balade à toute berzingue dans le tunnel ne vous rappelle vraiment rien?

À LA FIN DE L'ENVOI, JE TOUCHE!

N'hésitez pas à foncer dans les autres participants pour vous rétablir d'un dérapage mal contrôlé.

Un petit coup dans la rambarde et ça repart!

Spy s'est emparé du paddle, et s'est pris pour un avion.

Sortez les trains d'atterrissage et attachez vos ceintures!

AVIS *Whizzz!*

SPY

Daytona USA sur Saturn est une véritable réussite! On retrouve une conversion très fidèle à l'arcade (sans le mode Multijoueur, ni la qualité des graphismes) et les sensations sont quasi similaires. Certains trouveront toujours le moyen de dire que le "clippage" du décor se fait méchamment sentir, mais, une fois au volant, ce problème devient mineur, tellement on est plongé dans ses dérapages. Car voilà la grande force de Daytona par rapport à Ridge Racer: le maniement du véhicule est étonnamment réaliste et travaillé. Bien avoir le véhicule en main sera le principal de vos soucis, et quand on sait que la conduite de chaque véhicule est très particulière et qu'il y en a dix, on peut se dire que l'on va en avoir pour son argent...

CD PIRATE OU PAS CD PIRATE?

Dernière minute! Sega Japon nous apprend que des versions pirates de Daytona USA, finalisées à 70%, tourneraient sur le marché. Il paraît qu'elles ressemblent à s'y méprendre aux versions définitives. A priori, le test de ce jeu a été fait avec une version complète. Si, par malheur, la version testée dans ces pages était une version pirate (et, donc, incomplète), et ayant reçu une note de 93%, vous imaginerez volontiers la note de la version définitive!

Vous le reconnaissez? C'est Jeffry, de Virtua Fighter!

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

COURSE DE STOCK-CARS
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: -

PRESENTATION 80%
Pas d'effets spéciaux en tout sens, juste une démo de la course.

GRAPHISMES 90%
Même s'il leur manque un poil de finesse, le jeu est très joli.

ANIMATION 85%
Quelques rares ralentissements sont à déplorer, mais, à part ça, ça roule!

MUSIQUE 95%
Elle est vraiment excellente, parmi ce que j'ai entendu de mieux sur un CD.

BRUITAGES 85%
Corrects, mais ils auraient pu être un peu plus travaillés!

DUREE DE VIE 90%
Les courses sont loin d'être évidentes, et le mode Arcade est carrément ardu.

JOUABILITE 92%
Après un petit temps d'adaptation pour apprendre à déraper, c'est du gâteau!

INTERET 93%
Un plaisir: on peut faire du stock-car, il faut jouer sur les changements de vitesse... Un bon jeu très complet!

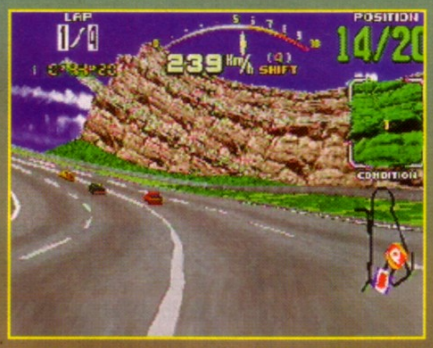
RIDGE RACER (PLAYSTATION) VS DAYTONA USA (SATURN)

L'engouement dont font l'objet les courses de voitures depuis Virtua Racing se confirme. Tous les éditeurs sortent leur course de voitures en arcade. Namco l'a fait avec Ridge Racer, Sega avec Daytona USA. Et voici à présent que ces deux monstres, qui ont vidé les poches de millions de joueurs, se retrouvent sur Saturn et Playstation. Lequel choisir?

Vue externe: Ridge racer est injouable. Mais quelle qualité de résolution.

Les vues externes de Daytona sont, elles, tout à fait jouables.

La résolution de Ridge Racer permet d'afficher des décors plus précis (plus de pixels) mais nécessite des calculs supplémentaires.



Sur Daytona, la basse résolution implique des contours plus grossiers mais des calculs moindres. Mais pourquoi donc ce "clippage" sur les décors malgré les calculs allégés?

SPY

Même si Ridge Racer explose littéralement Daytona USA sur le plan technique, je ne peux m'empêcher de préférer le second pour la conduite des véhicules et pour la variété des courses. Certes, la Saturn montre ses limites par rapport à la Playstation, mais le fait demeure: Daytona USA est plus agréable à jouer sur le long terme, même s'il est moins spectaculaire.

PANDA

L'intérêt de Ridge Racer provient essentiellement du challenge que constituent les records de temps et, de ce fait, il se rapproche plus d'une course de F1. Daytona, lui, est à mon goût plus fun, et la conduite du véhicule est plus réaliste (dérapages, utilisation des bolides concurrents...). De plus, au niveau du nombre de courses, d'ennemis et d'options de jeu, il n'y a pas photo: Daytona USA l'emporte haut la main.

NIIICO

Mon cœur est déchiré entre Daytona USA et Ridge Racer. Ridge Racer propose deux circuits différents que l'on peut jouer en mode Miroir et des graphismes absolument merveilleux. Dans Daytona USA, même si les graphismes ne sont pas aussi beaux, le plaisir de jeu est au rendez-vous: on se surprend à hurler aux bolides concurrents: "Mais pousse-toi, toi! Dégage!" C'est une vraie course de Indy Car à l'américaine. Pour moi, il y a match nul.

SWITCH

Ridge Racer est d'après moi la meilleure simulation de course disponible sur 32 bits, et Daytona USA est la meilleure simulation de stock-car. Comparer deux jeux dont le principe n'est pas le même ne me semble guère pertinent. Mais puisqu'on m'a demandé mon avis, je le donne: si vous voulez profiter d'une maniabilité sans faille et de graphismes merveilleux (sur fond de techno!), avoir un choix important de véhicules et améliorer sans cesse vos records du tour, c'est Ridge Racer qu'il vous faut. Et surtout, c'est celui que je préfère, point-à-la-ligne!

Vous pourrez assister à votre course "vue du bord de la piste" si vous terminez dans les premiers.

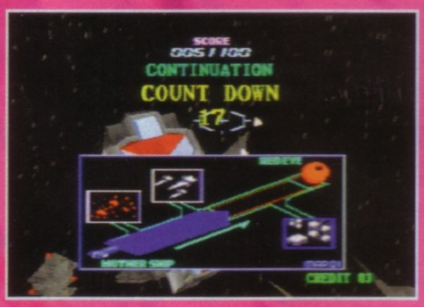
Si vous êtes dans le trio de tête, vous aurez droit à une petite démo. Lors du "time trial", vous pourrez revoir votre course en entier.

STARBLADE

Mais oui, on peut trouver des recharges de bouclier! Cette mine à trois branches vous régénérera si vous la visez correctement.

La PS-X montre ses capacités avec des rotations incessantes.

Dans la série "adaptons un shoot'em up mythique sur PS-X", Namcot vous présente Starblade. Ou comment un jeu d'arcade légendaire arrive sur 32 bits pour faire peau neuve... Que les nostalgiques se rassurent, ils auront le plaisir de jouer à la version arcade classique du jeu s'ils le désirent. C'est en effet la seule option du jeu proposée face à une version mappée du plus bel effet. La galaxie est en alerte: le canon laser ennemi de Red Eye est braqué sur notre bonne vieille Terre. En tant que meilleur canonnier de la fédération Star Fleet, c'est à vous qu'incombe la dure tâche de réduire à néant la planète Red Eye, sa pierre énergétique Octopus, son cuirassé Iceberg et le puissant "commander" de la flotte ennemie pour quatre missions dans l'espace. Les croiseurs, destroyers et autres vaisseaux foisonnent sur le trajet en 3D précalculée, au milieu de champs d'astéroïdes infestés de mines. Bizarrement, les ennemis sont plus visibles en mode Arcade classique car ils se démarquent mieux des décors que dans la version mappée, plus scintillante. Le shoot'em up est beau mais l'intérêt de votre mission est assez limité dans la durée.



Quand vous perdez toute votre énergie, cette carte vous montre votre avancée sur le niveau.

LA PS-X LAVE PLUS BLANC

Ce n'est pas difficile de distinguer les deux versions de Starblade! Côté arcade classique, les contours sont flous et les graphismes très pixélisés. Côté nouvelle version, toutes les textures sont mappées, on en prend plein les mirettes et ça scintille avec des reflets à tout va. Cette belle version est bien plus difficile à jouer.

Sur le trajet d'Octopus, vous croiserez cette tour version classique...

... à moins que vous ne la préfériez version mappée.

AVIS — *oui, mais, mais, mais...*

ELVIRA

Ce n'est pas difficile pour la PS-X de faire la fière après une version MCD... Les graphismes mappés font plaisir à voir, le jeu est beau et les rotations donnent le tournis. Dommage pour les pros du genre: le mode Reverse de commandes inversées n'est pas au tableau d'options. Le problème est qu'on ne s'amuse guère à shooter partout, tant il faut se montrer précis: on s'acharne sur un vaisseau alors qu'il en vient des dizaines! Et le viseur est délicat à manipuler, il faut le déplacer par petites touches... La recette du succès tient au "par cœur" durement assimilé: quatre vies en tout, c'est peu... Evidemment, s'il y en avait eu davantage, cela aurait nui à une durée de vie déjà faible avec quatre missions de base.

TROIS PETITS BOSS ET PUIS S'EN VONT

Quand vous atteignez Red Eye, vous enchaînez directement sur la mission de destruction d'Octopus, sans combattre de boss. Quatre niveaux et trois boss, c'est décidément court!

Octopus version arcade.

Octopus version mappée: un luxe bien agréable.

Le centre de contrôle du cuirassé Iceberg tout mappé: une sorte de toupie dont vous devez détruire les pointes.

L'ultime boss tournoyant dans tous les sens dans sa version arcade. Version mappée, il scintille plus.

Un canyon escarpé et de multiples tourelles à détruire avant qu'elles n'envoient leurs shurikens.

Version mappée, la ville en impose, et les angles de vue vous donnent le tournis.

AVIS — *mais, mais, mais, oui...*

SPY

Je me prends parfois à rêver... Imaginez un peu, un Starblade entièrement en temps réel, avec un vaisseau à diriger dans de somptueux décors mappés... Revenons sur Terre, on nous a recuisiné les vieilles recettes. Celles qui sont faites dans les vieux pots, vous savez... Et Namcot, après avoir sorti ses plus récents succès d'arcade, nous balance à présent les anciens, comme le veut la tradition. "Alors, ce Starblade sur Playstation, il donne quoi?" me demande le boss. "Ben... Ça fait un peu cher pour ce que c'est [650 francs pour quatre niveaux que l'on finit en trois ou quatre heures]. C'est assez beau [mais pas plus beau que Chaos Control, ni même que Novastorm] mais le maniement du curseur est douteux et l'on s'en prend vraiment plein la tête sans bien comprendre d'où ça vient." Préférez consacrer vos deniers à des jeux comme Tekken, Ridge Racer ou Raiden...

ÉDITEUR: NAMCOT
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

SHOOT'EM UP
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: 3

PRESENTATION 80%
Démos des deux versions de la cartouche: l'arcade d'antan face aux textures mappées.

GRAPHISMES 87%
3D faces pleines bien pixélisée en mode Arcade et belle 3D mappée pour la nouvelle version.

ANIMATION 88%
Des rotations hyper fluides à donner le mal de mer mais un viseur difficile à diriger.

MUSIQUE - %
Comment noter ce qui est absent? Dans l'espace, le silence est de rigueur.

BRUITAGES 80%
Voix digitalisées très claires et bruits d'explosion quasiment tous semblables.

DUREE DE VIE 85%
Le mode Arcade sert un peu d'entraînement à la version mappée. Quatre missions, c'est quand même léger.

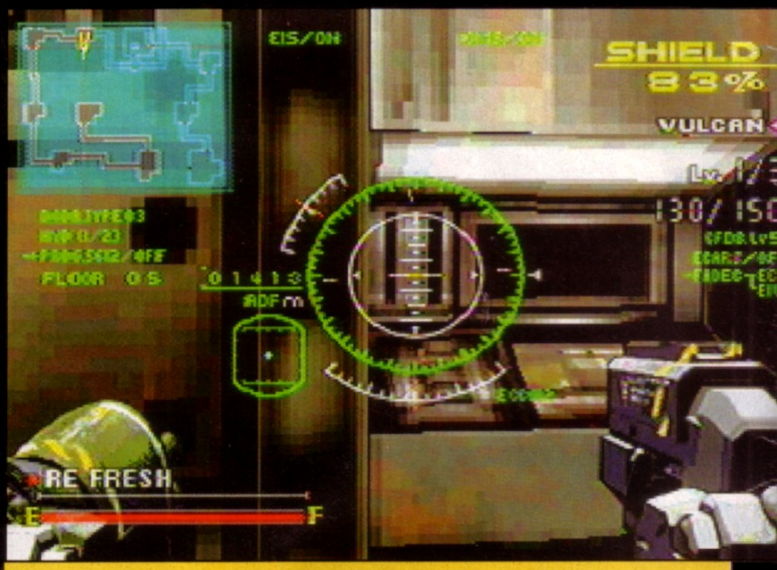
JOUABILITE 82%
Il faut avoir le centre du viseur au cœur de la cible pour la toucher! Face aux hordes d'ennemis, c'est parfois impossible.

INTERET 75%
De cette star de l'arcade, en version mappée, on attendait mieux...

DEADA

Voilà un des nombreux robots qui viendront vous chercher noise.

Lorsqu'on se prend un missile dans les gencives, la transmission devient mauvaise.



Dans chacun des niveaux vous pourrez trouver un de ces ordinateurs.

Holà! possesseurs de Saturn, après quelques siècles d'attente, un nouveau jeu sort sur votre bécane! Réjouissez-vous car ce n'est pas le genre de jeu sur lequel Ze Killer risque de poser ses sales pattes!

Dans la lignée de Kileak, Space Griffon et autres Doom à la sauce cyberpunk, voici Deadalus! Commencez par connecter votre esprit à la matrice, puis, une fois dans le réseau, vous téléguiderez un robot. Après avoir investi un gigantesque astéroïde, vous devrez trouver le passage de chaque niveau, puis l'ascenseur qui vous mènera à l'étage suivant. Parfois, pour rompre avec la monotonie de ce train-train, des missions plus importantes vous seront confiées. Au Level 11 par exemple, il faudra faire sauter des réacteurs! Dans ce niveau est caché un ordinateur qui, si vous le trouvez et que vous y connectez votre armure, téléchargera le plan du niveau! Il est d'ailleurs indispensable de le trouver car les salles ne sont pas éclairées. Sans lui, vous devrez user d'un mini-radar pour tirer sur les ennemis! Pour vous débarrasser de toutes ces boîtes de conserve, plusieurs choix s'offrent à vous: la bonne vieille mitrailleuse, le laser ou les missiles. Malheureusement, vos munitions sont comptées. Vous pourrez ramasser des options Munitions ou des Power-up qui augmentent votre stock d'armes et la cadence de leurs tirs. D'autres options sont accessibles grâce à l'armure, qui vous permettent de vous recharger en énergie, de détruire les tas de ferraille détectés par votre radar, d'émettre un champ de force... Mais chacune d'entre elles pompe sur votre batterie. On ne peut sauvegarder que tous les cinq niveaux environ, et ces niveaux ayant la particularité d'être aléatoires, si vous perdez au niveau 3 avec un retour au premier niveau, vous risquez de ne pas reconnaître le chemin..

Voilà la fameuse porte de l'ascenseur qui vous permet de changer d'étage.

LUS

AVIS oui!

PANDA

Kileak est loin derrière. Space Griffon se maintient grâce à son scénario et son côté RPG... Sega a frappé un grand coup avec Deadalus, et prouve que la Saturn peut faire largement aussi bien que la PS-X. Pourquoi faut-il que la Saturn ait toujours un métro de retard? C'est d'autant plus dommage que, quand on voit un jeu comme Deadalus, on sent que cette bécane en a dans le ventre. Après ces quelques réflexions métapandalochbiques, je vous dirai simplement que ce jeu me semble indispensable pour tous les possesseurs de Saturn.

HOULALA 2: LA MISSION!

Deadalus ne vous laissera pas mariner dans la routine, ça, c'est sûr. Des missions quelque peu "exotiques" viennent pimenter l'action...

Lors de la onzième mission, vous devrez faire exploser des réacteurs!

Et voilà ces fameux générateurs que vous devez détruire!

Lorsque la lumière est éteinte, la visibilité est quasiment nulle!

AVIS oui!

SWITCH

C'est pour tous les impatients que je vais répondre à la question inévitable: oui, Deadalus est meilleur que Kileak. En effet, la démo, contée en anglais, vous renseigne un peu plus sur le scénario (par ailleurs très classique), les graphismes sont réussis, surtout en ce qui concerne les ennemis, la durée de vie est plutôt importante (vous ne recommencerez jamais un niveau similaire à celui que vous venez de compléter et il y a plus de vingt niveaux). Par ailleurs, votre équipement est très complet tant pour les armes que pour les items. Pour finir, je dirai que Deadalus est à la Saturn ce que que Kileak est à la Playstation, c'est-à-dire un jeu digne de figurer dans votre ludothèque.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: MAI
PRIX: F

SIMULATION DOOMESQUE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION	**95%**
Une longue intro sympa avec des images de synthèse. On pense à Kileak...	
GRAPHISMES	**90%**
Belle 3D mappée, beaux ennemis, beaux décors, bref, c'est beau!	
ANIMATION	**89%**
Elle n'est pas toujours très rapide, on dénote quelques rares ralentissements.	
MUSIQUE	**92%**
La musique de présentation est sympa et les bruitages exceptionnels.	
BRUITAGES	**91%**
Variés, ils sont simples mais efficaces.	
DUREE DE VIE	**90%**
Les plans étant variables pour un même niveau, le jeu peut durer très longtemps.	
JOUABILITE	**91%**
Honnête sans plus, on peut même se perdre dans les nombreuses options!	
INTERET	**93%**
Meilleur que Kileak, plus "arcade" que Space Griffon, un jeu qui ravira les possesseurs de la Saturn.	

REVIEW

Votre aventure débute dans les environs de New York, et vous aurez même le plaisir de passer à côté de la statue de la Liberté...

Il n'est pas dans nos habitudes de tester les jeux sur CD-I, mais cette "console" commence à se doter de quelques jeux intéressants (Burn Cycle, par exemple). Chaos Control fait partie de ce petit lot, on n'allait tout de même pas passer à côté...

Si votre niveau d'anglais vous le permet, vous aurez tout loisir de comprendre les subtilités du scénario (qui, au passage, semble très bien ficelé). Pour ma part, j'en suis resté aux "aliens-qui-débarquent-et-qui-veulent-tout-péter"! Aux commandes d'un superbe engin, et d'une non moins superbe blonde du nom de Jessica, vous allez prendre pied dans ce que nous avons coutume d'appeler un shoot-them-up précalculé (STUP, à ne pas confondre avec la brigade du même nom...). Sous ce nom biscornu se cache un jeu dans lequel vous ne maîtrisez pas vos directions, vous contentant de déplacer le viseur. Tous les décors sont précalculés, et vous n'avez qu'une chose à faire: tirer. Ce genre de gymnastique déplaira à certains, en enchantera d'autres (les amateurs de belles images), mais l'action est endiablée et la réalisation impeccable. L'habillage (lors de l'introduction et des séquences intermédiaires) a été réalisé en images de synthèse à l'aide de stations de travail Silicon Graphics, mais des dessins font parfois leur apparition (pour les personnages, exclusivement). Serez-vous de ceux qui aideront la belle Jessica?

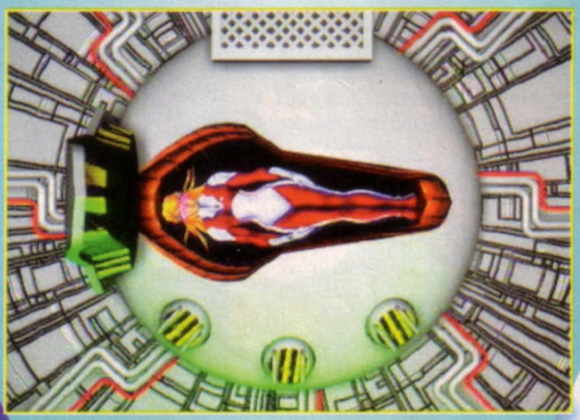
Il vous faudra tirer sur tout ce qui bouge, et ne laisser aucun répit à l'ennemi.

Ces deux boss sont faciles à détruire, si vous avez assez de vie.

L'ART DE BIEN S'HABILLER...

Chaos Control bénéficie, grâce à la capacité de stockage du CD et au talent des développeurs, d'un habillage particulièrement esthétique. On y trouve un mélange d'images de synthèse et de dessins pour les personnages, et seuls les mouvements des lèvres des protagonistes sont ratés. A part ça, on ne se lasse pas d'admirer l'intro et les séquences intermédiaires, encore et encore, tant elles sont superbes...

Voici le Grand Commandeur et Jessica, la jeune demoiselle que vous allez incarner. La seconde n'est autre que la fille du premier.



Lors de la seconde partie du jeu, vous allez devoir pénétrer dans la matrice de l'ordinateur pour y détruire un virus. Le passage par ce caisson cryogénique est incontournable.

AVIS — *oui, mais...*

SPY

Pour une bécane telle que le CD-I, il faut bien avouer qu'il y a de quoi être stupéfait. Le jeu est très beau (on savait déjà que le CD-I était capable de telles prouesses), mais, surtout, il est aussi très bon (pour les amateurs du genre...). Vous n'aurez pas une seconde de répit, et vous devrez déplacer votre viseur à la vitesse grand V pour éradiquer tous les ennemis à l'écran (sinon, c'est eux qui vous shootent et vous ne pouvez finir le niveau). La seule petite chose qui me chiffonne, c'est le manque de liberté imposé par le principe, et une jouabilité vraiment douteuse avec la télécommande infrarouge. Avis à ceux qui, amateurs de STUP, aimeront Chaos Control: achetez-vous une manette pour remplacer la télécommande infrarouge, vous l'aimerez d'autant mieux.

AVIS — oui, mais...

PANDA

Chaos Control est impressionnant: une introduction entièrement en images de synthèse à tomber par terre et des graphismes somptueux d'un bout à l'autre du jeu. On assiste à un véritable film interactif! Malheureusement, pour l'instant interactif serait plutôt synonyme de "pas très actif"... L'action se résume à déplacer un viseur, ce qui, vu l'ergonomie de la télécommande du CD-I, se révèle plutôt corsé. Ajoutez à cela le fait que les tirs de votre vaisseau ont l'allure de deux lignes minuscules et que, bien sûr, on ne change jamais d'armes, et vous obtiendrez un jeu qui n'a pas l'esprit "console", mais bel et bien "interactifomultimédia", en clair, pas maniable!

Vous serez amené à une station spatiale infestée d'aliens rampants.

Celui-ci s'approche de ce qui correspond chez eux à un écran de contrôle.

THIS IS ZE END...

Si vous êtes détruit, vous aurez le plaisir d'assister à une séquence absolument superbe.

Les vaisseaux de la flotte ennemie se massent autour de notre bonne vieille planète bleue.

Une fois cet écran activé, l'ennemi tripote les composants et déclenche le départ de trois missiles inquiétants.

Vue intérieure du vaisseau du Commandeur en chef.

Voilà! On est tous mort à cause de vous...

ÉDITEUR: INFOGRAMES
DISTRIBUTEUR: PHILIPS
DISPONIBILITÉ: MAI
PRIX: D

SHOOT-THEM-UP PRÉCALCULÉ
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BOF!
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

PRESENTATION — 94%

L'espace du CD a été mis à profit par les programmeurs, qui s'en sont donné à cœur joie.

GRAPHISMES — 93%

La définition est nickel et la finesse ainsi que la richesse des graphismes vous laisseront rêveur.

ANIMATION — 85%

Toutes les trajectoires sont précalculées, mais les mouvements sont très bien pensés.

MUSIQUE — 83%

Honorable, elle est malheureusement trop souvent couverte par le bruit de vos tirs.

BRUITAGES — 80%

Les voix digitalisées se laissent écouter, et les bruitages sont de facture... spatiale.

DUREE DE VIE — 78%

Le jeu est très difficile et vous accrochera très longtemps, si vous ne vous en lassez pas.

JOUABILITE — 50%

La manette Touchpad du CD-I est indispensable pour déplacer le curseur avec efficacité.

INTERET — 80%

Novateur, graphiquement superbe, ce jeu ravira les fans de shoot-them-up précalculé. Pas les autres.

LINKS

Le Mega CD n'avait pas encore de simulation de golf à se mettre sous le faisceau. Virgin répare la faute en adaptant un grand classique PC réalisé par Access Software: Links.

L'exploitation de la TruVideo sur le MCD est maintenant chose courante, et Links ne s'est pas privé de vous présenter tous les parcours à l'aide de cette technique. Zoom sur le trou, vue plongeante sur le parcours et explications (parlées!) de professionnels, rien ne manque. Outre ces phases d'introduction, on retrouve les options courantes aux simulations du genre: mode Practice (Swing ou complète) sur l'un des dix-huit trous, ou mode Tournoi, durant lequel vous affronterez de rudes joueurs (trois rounds de dix-huit trous).

Un peu léger, diront certains... Une fois sur le fairway, les options proposées sont tout ce qu'il y a de plus traditionnel. Il vous faudra tenir compte de la vitesse du vent et de votre position par rapport au trou, ainsi que du club sélectionné. Votre swing et la direction seront gérés par la fonction Swing, et les effets sur les balles par le Fade et le Draw.

Très classique, mais toujours aussi efficace.

La fonction Replay est assez étrange. Elle vous propose de voir le trajet de votre balle sous un angle différent. Qui a dit qu'on ne voyait rien?

Vous pouvez à tout moment visualiser le parcours et les distances qui vous séparent des obstacles ou des trous. Bien pensé.

SITUATIONS DE M...

Oui, vous avez bien lu. Je peste. Je hurle. J'implose. Retrouvez-vous derrière un arbre ou dans un bunker, et vous allez comprendre. Quelle idée que mettre des arbres, du sable et de l'eau sur un parcours de golf, franchement. A croire que c'est fait exprès...

Une fois au pied de l'arbre, seule l'option Rotate pourra vous sortir de ce mauvais pas puisque vous déplacez tout le corps du golfeur.

Durant les premières parties, vous aurez certainement du mal à retrouver le bon trou. Avec de la pratique, tout passe.

Pour sortir du bunker, utilisez la fonction Chip, qui vous donnera automatiquement le bon club et le petit coup de poignet indispensable. Sachez que vous perdrez pas mal en précision.

AVIS loui, maik...

SPY

"C'est un peu court, jeune homme!" se serait écrié le bon vieux Cyrano. Un peu court parce que seuls 36 trous différents sont proposés. Il est vrai que les séquences vidéo apportent un plus non négligeable et que les commentaires parlés sont souvent de bon aloi, mais ces deux options ne pèsent pas bien lourd. Les options auraient pu sauver le tout, et l'aspect graphique également. Or il n'en est rien. Links n'innove pas si on le compare à un PGA Tour Golf III sur MD, à mon goût bien plus marrant car plus rapide et mieux pensé dans ses options comme le Swing. Links s'en tire quand même car il est assez complet, mais les temps d'accès vous feront certainement regretter votre MD. Attendons de voir ce que le golf d'US Gold donnera sur ce même support.

VIRGIN/VIRGIN
PRIX: E
1-8 JOUEURS SÉPARÉMENT/GOLF

PRESENTATION	**86%**
Même si les séquences vidéo sont baveuses, elles apportent un plus. La notice est explicite.	
GRAPHISMES	**79%**
Les décors sont un peu insipides, et manquent de couleurs. La définition est grossière.	
ANIMATION	**78%**
Les séquences vidéo sont d'assez bonne qualité mais les temps d'accès sont trop longs entre chaque coup.	
MUSIQUE	**73%**
Deux morceaux en tout et pour tout, et ils n'accompagnent même pas votre périple sur les links.	
BRUITAGES	**75%**
Peu nombreux mais réalistes. Leur absence durant les phases de jeu est... criante.	
DUREE DE VIE	**80%**
L'amateur passera certainement du temps en mode Tournoi et en mode Multijoueur.	
JOUABILITE	**72%**
La jauge de swing n'est pas assez précise. Les options sont claires.	
INTERET	**77%**
On a vu mieux dans le genre (PGA Tour Golf III sur MD), mais l'amateur de simulation de golf y trouvera certainement son compte.	

CONSOLES +

POUR ÊTRE LE CRACK DES JEUX VIDÉO

11 NUMÉROS de CONSOLES +

CE SUPER TEE-SHIRT "ZE KILLER"

pour **288 F** seulement au lieu de ~~352~~ F !!!

Chaque mois retrouvez toute l'actu : les news, les tips, les tests comparatifs, nos petites annonces et même les secrets des pros. Notre personnage fétiche "Ze Killer" vous attend. Le nain Bomboy attaque vos courriers à la hache.

64 F D'ÉCONOMIE ! Faut être dingue pour rater ça. Alors foncez !

Renvoyez le bulletin d'abonnement ci-dessous sans affranchir.

*vous recevrez ce tee-shirt dans un délai de 6 semaines après enregistrement de votre règlement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner à Consoles +, libre réponse n° 8 842 - 75742 Paris cedex 15.

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an au prix de **288 F** au lieu de ~~352~~ **F**. Je réalise une économie de **64 F**.

OUI, je souhaite recevoir le tee-shirt "Ze Killer" en cadeau de bienvenue : ☐ Taille M ☐ Taille L

Ci-joint mon règlement :

☐ par chèque à l'ordre de Consoles +

☐ par Carte Bleue ou Visa N° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire fin ☐☐ ☐☐

Signature du titulaire de la carte bancaire obligatoire

E 43

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

LA TÊTE DANS LES NUAGES

Sonic vous attend de pied ferme.

Gloire aux dieux des jeux vidéo, l'arcade a enfin son temple! En plein cœur de Paris, le centre de loisirs La Tête dans les nuages a ouvert ses portes. Cette salle dédiée Sega est un petit coin de paradis, pour les petits comme pour les grands.

Huit Daytona USA reliées, du délire.

Il y a deux R-360. Roulez jeunesse!

Conçue sur le modèle des salles d'arcade Sega au Japon, la deuxième salle de jeu dédiée Sega (après Amiens) va enfin sortir les jeux d'arcade de leur "ghetto". Fini l'archétype poussiéreux de la salle de jeu sordide, interdite aux mineurs et peuplée de voyous au "chômedu" qui piquent les sacs des vieilles pour quelques piécettes. Plus qu'une salle d'arcade, La Tête dans les nuages est un centre de loisirs où l'on vient en famille, comme le signale l'énorme sigle McDonald qui trône au milieu de la salle. On vient pour manger, jouer, et même acheter quelques jeux dans la boutique Micromania, partie intégrante du centre.
Et au beau milieu de tout cela, des jeux, des jeux et encore des jeux. Quatre Sega Rally en réseau (les seuls en France!), huit Daytona USA, huit Virtua Racing, des Virtua Fighter 2, Virtua Cop et autres Rad Mobiles. La domination de Sega est écrasante, mais cela n'empêche pas de voir les meilleurs titres des autres compagnies comme NBA Jam, Mortal Kombat II et In the Hunt. Il est impossible d'énumérer tous les jeux ici tant ils sont nombreux. Il y a des bornes dans tous les coins, avec des jeux triés sur le volet. Les petits n'ont pas été oubliés, avec quelques manèges rigolos. Mais la grosse attraction reste l'AS-1, le simulateur shoot-them-up de Sega. Sensations garanties dans un parcours que vous n'oublierez pas de sitôt. Evidemment, toute bonne chose a un prix. Les gérants de La Tête dans les nuages ont gardé les pieds sur terre, et les distributeurs de jetons sont là pour le rappeler. A 10 francs le jeton, les porte-monnaie vont subir un régime de choc mais, franchement, les jeux en valent la chandelle.

La Tête dans les nuages, passage des Princes, 5, boulevard des Italiens, 75002 Paris.

Le simulateur AS-1 est particulièrement imposant.

Les plus petits n'ont pas été oubliés.

Même les filles trouvent leur bonheur.

Virtua Racing en cabinet Deluxe, la classe!

Sega Rally à quatre, ou le fun à l'état pur.

La guerre du Golfe en pantoufles, c'est possible.

En mode Multijoueur, quand un écran est libre, on voit la course en direct. Un grand moment, une émotion intense.

On n'a pas pu y résister, il fallait qu'on vous montre Sega Rally. Ridge Racer? De la gnognotte! Daytona USA? Une trottinette! Sega Rally, c'est le fun à l'état pur, une poussée d'adrénaline comme vous n'en avez jamais eue.

Créé avec la coopération de Toyota et Fiat, Sega Rally repousse les limites de la simulation. Jamais les courses de rallye n'avaient été traitées avec autant de réalisme. Un siège réglable, un rétro, des pédales de frein et d'accélération, un levier de vitesses (quatre) et un volant, on se croirait vraiment à bord d'un bolide. Et questions sensations, c'est du gratiné. Le volant qui vibre et se bloque dans les tournants, le siège qui tremble légèrement, le son "surround", il ne manque plus que le ventilateur pour que l'illusion soit parfaite. Au-delà de ces accessoires, la sensation de vitesse est si forte, l'animation si fluide, les graphismes en 3D mappée si déments, la jouabilité si parfaite que... raahhh, je ne trouve pas les mots! C'est génial, tout bonnement! Il faut y jouer pour y croire. Et en plus, on peut y jouer à quatre simultanément à La Tête dans les nuages. Ça devient du délire à l'état pur. Spy et moi, on y a passé des heures (c'était gratuit, rien que pour nous). Sega Rally est un chef-d'œuvre, un jeu mythique, incontournable. Trois circuits, deux modes de vue, une ambiance d'enfer, on ne pouvait rêver mieux.

En vue cockpit, on voit les autres voitures dans son rétro.

La vue externe est moins impressionnante que la vue depuis le cockpit

Dans les montagnes, tout est question de dérapages.

Admirez le dérapage!

Les spectateurs sont d'un réalisme étonnant.

Un commentateur vous prévient avant chaque virage.

Un réalisme inégalé.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Salut les p'tits gars. Comme d'habitude, et pour faire plaisir à mon pote Speedy, je commencerai le courrier par l'un de ces dictons qui ont fait de lui une star: "Qui arrive à pied par la Chine en avril se retrouve en mai à l'hôpital." Il me demande de vous dire de bien méditer sur cette phrase car elle est d'importance. Moi, j'ai pas vraiment compris le fin fond de l'histoire, mais cela ne m'empêche pas de manger épicé. Ce mois-ci, comme d'ordinaire, nous commencerons le courrier par la blague et la lettre du mois, et le finirons par le Kuaire. Encore merci pour les lecteurs qui, malgré ma "non-présence" à l'élection de Consoles+, ont tout de même daigné voter pour moi. Ils recevront trois kilos de poils de Trollie chacun et quatre puces de Barks (espèce de chien avec deux cornes, trois pattes et un œil).

Bomboy, président d'honneur à vie de Consoles+

LA BLAGUE DU MOIS

Le rigolo du mois s'appelle Fyot Julien et habite Dracy-le-Fort, dans la Seine Maritime. Apparemment en grande forme, il nous envoie carrément deux blagues d'un coup! Voici ses jeux de mots.
Monsieur et madame Amariamalabar ont un fils, comment s'appelle-t-il? Réponse: Quentin. [Eh oui, la publicité à la télévision rend parfois fou.]
Monsieur et madame Deux ont un fils, comment s'appelle-t-il? Réponse: Pierre [pour 2[]R, formule mathématique de calcul de la circonférence d'un cercle, et que vous connaissez tous, on n'en doute pas! Les mathématiques, c'est finalement pas pire que la pub à la télé, vous trouvez pas?].
Continuez à m'envoyer vos jeux de mots, ils plaisent énormément à Trollie.

LA LETTRE DU MOIS

C'est sur du papier rose que Fabrice Baudrit nous a envoyé une longue, et fort bien écrite, lettre. Fabrice habite les Landes, aime le cheval, marcher le long des plages de l'Atlantique, les couchers de soleil et "Trente Millions d'Amis" (heu... tu ne m'en veux pas, Fabrice, si j'extrapole un peu?).

Grand bonjour à tous: Elvira (les belles dames d'abord), A.H.L., Spy, Marc, Panda, Niiico, Switch, Ze killer et toi, Bomboy.
J'ai une Super Nintendo et je suis amateur de "jeux sportifs". La plupart du temps, ce type de jeu prend toute sa dimension lorsqu'il est possible d'y jouer à plusieurs. Ainsi, je pense que le regard différent, mais objectif, des testeurs sur une même cartouche accompagne le choix du lecteur, en ce sens où un jeu axé simulation plaira plus qu'un autre basé sur le fun et l'humour. Ainsi, j'aimerais savoir quels sont les meilleurs jeux de foot pour ces deux catégories (simulation/fun), quitte à ce que nos testeurs préférés te donnent un coup de main... (oui, Elvira, j'veux bien!).

Heu... dis-moi, t'es amoureux d'Elvira ou quoi? Non, pass'que si tu veux, je peux te la présenter, y'a no problemo, p'tit gars! Tu me signes un chèque avec quatre zéro sans virgule et l'affaire est conclue! Pour te répondre, je vais tout simplement laisser la parole à quelques testeurs de la rédaction que j'ai sous la main. Commençons par le Panda, qui à la tête enfoncée dans une pizza. Entre deux olives et trois anchois, j'ai tout de même compris que, pour lui, le jeu de foot le plus fun était Victory Goal sur Saturn et que Super Formation Soccer sur Super Nintendo était une excellente simulation. Marc, quant à lui, me répond que le plus fun serait Super Sidekick 2 sur Neo Geo et que Soccer Shoot Out sur Super Nintendo est une bonne simulation. Gia n'a qu'un amour: FIFA International Soccer sur Super Nintendo; les autres jeux ne lui plaisent pas vraiment. Niiico aime bien Soccer Shoot Out sur Super Nintendo pour son aspect simulation et sa réalisation, et Super Formation Soccer, également sur Super Nintendo, pour le plaisir du jeu.

Même si l'envie de faire des prévisions est un peu vaine au moment où les 32 bits s'arrachent la vedette, penses-tu que le succès obtenu au Japon par Sony et Sega pourra être le même en France? Si oui, est-il juste de penser que le prix des cartouches pour consoles 16 bits baisserait puisque, pour le même prix, 1 CD de Saturn et/ou de PS-X fournirait un jeu beaucoup plus intéressant? Enfin, vu le prix relativement élevé de ces consoles en import, penses-tu que 3 000 francs soit un prix justifié (lors de leur sortie en France?).

Pour moi, il n'y a aucun doute! Il est clair que le succès que connaissent aujourd'hui Sega et Sony au Japon se reproduira également en France lors de la sortie officielle de ces consoles. Le grand absent de Noël 95

Laurent ROUANET

VOS MEILLEURES COUV'

Thomas GEERTS

sera Nintendo. Si vous avez lu le dernier numéro de Consoles+, et plus précisément l'article de Banana San concernant l'Ultra 64, vous savez que cette console ne devrait pas arriver en France avant le premier trimestre 96! C'est vraiment dur pour Nintendo! En effet, Sega et Sony vont se faire un plaisir de vendre leurs consoles durant les fêtes de fin d'année. Il ya des jours où je me demande ce que font les big boss de Nintendo. Quant au prix des jeux sur cartouche, il n'y a pas de raison qu'il baisse de façon spectaculaire. En effet, le fait de produire des jeux sur CD-Rom ne fera jamais baisser le prix des mémoires des cartouches. Ce qui est étonnant, c'est que le prix des CD-Rom soit aussi élevé, car on sait que graver un CD-Rom coûte moins de cinq francs, et, lorsqu'il arrive sur les étalages des revendeurs, il est toujours vendu entre 350 et 600 francs. Il y a de quoi devenir fou! Quant au prix des consoles 32 bits lors de leur sortie officielle en France, rien n'est encore décidé: depuis quelques mois on assiste à un véritable cafouillis de chiffres: vas-y que je te le vends à 2 500 francs, dis-moi 3 000 et je te répondrai 4 500... Normal, ce sont des consoles importées, donc non soumises à un prix fixé par Sony France ou Sega France. Une chose est certaine, le prix définitif ne sera dévoilé que quelques semaines avant le lancement officiel de ces consoles en France. Pour la Saturn de Sega, on parle de 3 000 francs environ et pour la PS-X de Sony, le prix serait de l'ordre de 2 500 francs. Tout cela peut bien évidemment changer dans les mois à venir.

Si elle a le mérite d'être claire et intéressante, la rubrique "Courrier" n'occupe pas une place assez importante. En effet, c'est parce qu'un magazine comme Consoles+ est consommé sans modération que la part de communication entre nous, lecteurs, et toi, Bomboy, se doit de remplir un peu plus notre mensuel. Je pense personnellement qu'une ou deux pages de plus auraient un impact positif pour tous car, au même titre que les publicités (qui paient leur place), nos commentaires et nos questions (gratuits, c'est bien là le privilège du lecteur) devraient être proportionnels à l'ampleur de la notoriété de Consoles+. Quel est ton sentiment à ce sujet?

Holà, c'est un sujet du bac ou quoi, là? Quel qu'il soit, je suis d'accord avec toi. Le "Courrier" de Consoles+, même s'il dispose de plus de pages que tout autre magazine de jeux vidéo, devrait à mon avis avoir au moins une page de plus. Ne serait-ce que pour pouvoir publier davantage de vos dessins, tellement nombreux.

Voilà, c'est tout! Coup de chapeau au Panda pour sa rubrique. Continuez avec le concours des couvertures de l'an 2000 (montrez-en plus!).
Remerciement à toute l'équipe, poignée de main à A.H.L., Spy, Marc, Panda, Niiico, Switch, Ze, bises à Elvira et salut fraternel à toi, Bomboy.

Fabrice

LE KUAIRE

Après cette longue, et néanmoins bien intéressante lettre de Fabrice, qui à mon avis a le béguin pour Elvira, voici venu le temps non pas des rires et des chants – encore que –, mais de vos nombreuses questions. Comme disait mon père: "A trop vouloir manger, on finit par grossir." Mouais, là non plus je n'ai toujours pas compris. Enfin, comme on fait son lit, on se couche...

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

LAGUIOLE NOUS LA COUPE...

Laguiole, créateur de couteaux pour nain et sponsor de Ze Killer,
aimerait savoir si la Memory Card de la Playstation est indispensable pour sauvegarder une partie dans les jeux de rôles? De plus, ce jeune homme voudrait acheter une console version import. Hélas pour lui, il ne dispose que d'une télévision PAL/Secam. La question importante qu'il se pose est de savoir si une console japonaise peut fonctionner sur une télé PAL/Secam?

Mon p'tit gars, je dois reconnaître que tes couteaux sont d'une excellente qualité: leurs lames sont longues, fines et tranchantes comme je les aime. Avec eux, je te coupe un cou de Broncks d'un coup, un seul, véridique! Pour répondre à ta première question, oui, la Memory Card est indispensable pour toute sauvegarde, et ce quel que soit le type de jeu auquel tu joues. Tu l'auras certainement remarqué, il n'est pas possible d'enregistrer quoi que ce soit sur les CD-Rom de jeux que tu achètes chez ton revendeur. Pour sauvegarder une partie d'un jeu, il te faut des composants électroniques. La Memory Card est donc une carte spécialement dédiée aux sauvegardes de jeux de la Playstation. Si tu ne disposes pas de cette carte, qui coûte environ 250 francs, tu ne pourras jamais sauvegarder tes parties de

Nicolas TAMISIER

Pierre-Etienne LAGRANGE

Laurent MARHADOUR

COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER... COURRIER...

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

jeux de rôles. Bonjour la galère! Quant au problème de compatibilité entre les consoles japonaises, aux normes NTSC, et les télés françaises, aux normes PAL/Secam, il suffit que tu demandes à ton revendeur de trafiquer ta console afin qu'elle puisse fonctionner sur ta télé. Mais tu sais, nous sommes déjà au mois de mai, et les consoles 32 bits ne vont plus tarder à arriver officiellement en France. Es-tu si pressé d'acquérir une 32 bits ou peux-tu attendre encore quelques mois?

QUAND JOFFREY FAIT DES BULLES

Q **Joffrey Barbagallo nous écrit! Yéééé. Avec un nom comme le tien, si on te met un chewing-gum entre les dents et que tu prononces ton nom, je suis certain que des bulles sortiront de ta bouche.**
Je plaisante, rassure-toi. Donc, coco, tu nous écris pour nous demander si Square Soft et Enix figurent parmi les éditeurs de la PS-X et de la Saturn? Si tel est le cas, faut-il espérer un Final Fantasy sur PS-X?

R *Hélas pour nous, je ne pense pas que nous verrons un jour des jeux de Square Soft sur PS-X ou Saturn. La raison en est simple: le capital de Square Soft appartient à 20% à Nintendo. Il est donc impensable d'imaginer un de leurs jeux aller à la concurrence. C'est aussi pour cela qu'il n'y a jamais eu de jeu Square Soft sur Megadrive. A l'inverse, si Square Soft ne développera pas sur PS-X ou Saturn, il sortira des jeux sur l'Ultra 64! Alors là, on va en prendre plein les yeux, c'est garanti! Quant à Enix, l'éditeur japonais de jeux d'aventure, il ne fait pas encore partie des éditeurs sur PS-X et Saturn.*

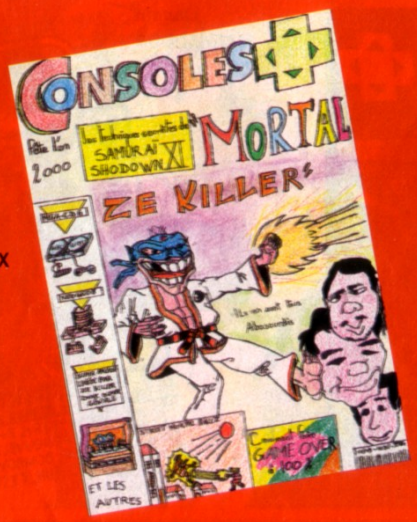
LES JOUEURS NE PENSENT QU'À ÇA

Q **Nicolas se présente comme un chaud lapin. Trois p'tits coups et puis s'en va... Entre deux rencontres, il n'hésite pas à me glisser... quelques questions.**
Earthworm Jim est un excellent jeu, mais comment sera le numéro 2? Le support CD-Rom de la Super Famicom est un projet dont on reparle. Quand va-t-il sortir [NDBomboy: de son terrier? Ha, ha, ha!] et quelles seront ses capacités? Enfin, dernière question, à quand les jeux érotiques sur Super Famicom? Grand fou, va!

R *Salut l'ami. David Perry, le concepteur fou de Earthworm Jim, travaille en ce moment sur le deuxième épisode des aventures du ver de terre de l'espace. D'après ce que nous savons, le jeu disposera de nouvelles animations, d'idées encore plus folles (est-ce possible?) et, bien entendu, de graphismes tout aussi réussis. La version Mega CD du premier épisode, qui ne devrait plus tarder à voir le jour, disposera de nouveaux tableaux par rapport à la version Megadrive et Earthworm Jim aura en sa possession un nouveau flingue. Cette version Mega CD est en quelque sorte un trait d'union entre Earthworm Jim 1 et le numéro 2. Mon p'tit Nico, j'ai l'impression que, comme Jeanne d'Arc, il t'a semblé entendre que la Super Famicom disposera d'un lecteur de CD-Rom. Une chose est sûre, Banana San me le confirme d'ailleurs, la Super Famicom ne disposera jamais d'un lecteur de CD-Rom. En revanche, l'Ultra 64 sera sans doute dotée de ce genre de lecteur. Imagine un peu les jeux que l'on va avoir! Quant à la question des jeux érotiques sur Super Famicom, n'y compte pas. Nintendo a une politique très spéciale pour ses jeux: il ne faut surtout pas heurter la sensibilité de ses joueurs. C'est pour cela qu'il est maintenant indiqué sur les boîtes de jeu la tranche d'âge des joueurs: moins de 14 ans, plus de 16 ans... Petite anecdote: Theme Park sur Super Nintendo a été censuré! Nintendo a en effet exigé que l'éditeur du jeu fasse disparaître les toilettes des options! Comme si nous, les joueurs que nous sommes, allions faire des cauchemars après avoir vu des W.C. dans un jeu! C'est dommage car, après avoir fait quelques Fatalities bien gore dans Mortal Kombat 2, je serais bien allé faire un petit pipi.*

C+ DE COMM'

Q **Hervé Heng, quand il ne téléphone pas tous les trois jours à la rédaction pour discuter avec les testeurs, n'hésite pas à tremper sa plus belle plume pour m'envoyer de quoi alimenter ma soif de communication!**
Cet homme aurait trois bras et deux têtes que je ne serais pas étonné! Voici donc ses questions.
Notre homme s'est aperçu en lisant notre mag' que le tirage de chaque numéro a baissé depuis environ huit mois: il est passé de 140 400 exemplaires en moyenne à 123 000. Pourquoi? Sachant que la Super



Mickaël DEREUX

L'inconnu du mois!

Nintendo est depuis trois ans environ sur le marché français, va-t-on enfin voir des jeux qui exploitent à fond les capacités de la machine? Enfin, Zelda 4 verra-t-il le jour sur Super Nintendo?

Si le tirage du nombre de Consoles+ diffère, c'est que tout est normal! Il y a huit mois de cela (par rapport à la date d'envoi de ta lettre), nous étions en plein mois d'aout. Comme tu le sais, durant les grandes vacances, Consoles+ sort un numéro double: juillet/août. Un seul Consoles+ en deux mois, donc. Il est alors nécessaire de diffuser davantage de numéros pour qu'un maximum de personnes puissent trouver Consoles+. Le tirage de 123 000 numéros est un tirage normal. Dans ta deuxième question, je pense que tu fais allusion à Donkey Kong Country? La Super Nintendo arrive à maturité, et vivra sa fin de carrière dans un ou deux ans. Les éditeurs, depuis le temps qu'ils développent dessus, connaissent parfaitement chaque coin et recoin de la machine. On sait depuis DKC que la Super Nintendo est capable de faire très fort en matière d'animation et de graphismes. Il est alors incroyable de constater que certains éditeurs nous sortent des daubes abominables avec trois couleurs et deux sprites sur l'écran! De toute façon, Ze Killer s'occupera d'eux. Ta dernière question, que beaucoup d'autres lecteurs ont déjà posée, concerne Zelda 4. Rien n'est encore sûr quant à sa sortie sur Super Nintendo. Cependant, des bruits courent selon lesquels Nintendo présenterait, lors du salon de Los Angeles, à la fin de ce mois, deux grosses surprises. La première, nous la connaissons: il s'agit de Donkey Kong Country II, dans lequel on ne pourra incarner que Diddy Kong. Les graphismes, comme ceux de l'épisode précédent, seront réalisés sur Silicon Graphic. Sa sortie est annoncée pour Noël 95. Quant à la seconde surprise, il pourrait s'agir du nouveau Zelda ou du nouveau Mario! Et pourquoi pas les deux, ça, ce serait une surprise!

2 CV OU ROLLS ROYCE?

Tochebine – décidément, nos lecteurs deviennent de plus en plus fous – me demande si, avec l'arrivée prochaine de la Saturn et de la PS-X, dont on cause tant, il ne sera pas obligé de faire l'achat d'une 32X. Certains de ses copains, pas bêtes, lui disent que non seulement ce n'est pas nécessaire, mais que c'est carrément inutile, car les jeux de la Saturn ne pourront pas marcher sur le Mega CD même si l'on possède la 32X. Alors, info ou intox?

Comme tes copains ont raison! C'est vrai que, avec l'arrivée des 32 bits, il va falloir penser à changer de console. Libre à toi de garder ta Megadrive et de t'acheter une 32X pour avoir l'impression d'avoir une superbe console pour t'éclater. Tes copains ne t'ont pas menti: le Mega CD, même avec une 32X, ne sera jamais l'équivalent d'une Saturn! Quand on voit ce que donnent actuellement les jeux 32X et les jeux Saturn, il y a une énorme différence de potentiel entre ces deux consoles. De plus, les jeux Mega CD tournant sur la 32X ne seront jamais compatibles avec la Saturn. Alors, avant de te lancer dans l'achat d'une 32X (à 1 490 francs), réfléchis bien, car la Saturn, comme le petit oiseau, va bientôt sortir.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

TRUC, MUCHE, BIDULE ET J'EN PASSE...

Trucs, qui affirme que son nom de famille n'est pas Astuces, est un beau jeune homme de 18 ans. Il a toutes ses dents (32) et chausse du 44 fillette.
Il me demande où est passée la page "SNK Fans" du n° 41 de Consoles+, s'il peut avoir une photo dédicacée d'Hélène et quel est mon Top 10 Neo Geo?

Dis-moi, Trucs, ton nom de famille ne serait-il pas Muche ou bien Bidule Chouette? Non? Désolé! Comme tu l'as fait remarquer, la page "SNK Fans" n'est pas parue dans le n° 41 de Consoles. Et tout cela pour un manque de place. Rassure-toi, nous ferons maintenant tout notre possible pour que cette page paraisse chaque mois dans Consoles+. La deuxième partie de tes questions concerne Hélène... Pas de problème: la cousine du Panda, Hélène, chauffeur d'un 33-tonnes chez Mimile Déménagements, se fera un plaisir de te dédicacer une photo d'elle. Préfères-tu celle où on la voit dans le cambouis sur de vieux pneus de R5 ou bien celle où elle pose en maillot de bain brésilien sur le moteur graisseux d'une vieille Peugeot 504? Enfin, pour terminer, voici les jeux préférés de Marc et du Panda sur Neo Geo: Samuraï Showdown 2, King of Fighters 94, View Point, Fatal Fury Special, Art of Fighting 2 et Last Ressort.

Steven JEHANNET

Guillaume VASSEUR

Bravo à Laurent Rouanet: il gagne l'abonnement du mois. Un choix difficile pour Bomboy, qui a bien du mal à choisir, chaque mois, la couverture gagnante, car il faut avouer qu'elles sont toutes superbes. Un grand merci à tous et à toutes pour vos œuvres. Et, comme toujours, n'oubliez pas de les signer et d'inscrire votre adresse: nous avons encore la joie de publier ce mois-ci l'œuvre d'un illustre Anonyme.

ze killer Gazette

APRÈS DELORS, ZE KILLER RENONCE À SE PRÉSENTER À LA PRÉSIDENTIELLE!

C'est à l'émission politique "9/9" que Ze a donné la primeur de sa décision: il ne postulera pas à la magistrature suprême. Par ailleurs, ce serait à la suite d'un incident opposant Ze à la présentatrice vedette que l'émission a été brutalement interrompue. La dernière question posée à l'ex-candidat a été la suivante: "Le bruit court que vous renonceriez à vous présenter à la présidentielle parce que les éditeurs de jeux vidéo vous auraient graissé la patte?" La direction de la chaîne se refuse pour le moment à tout commentaire.

"Oui, le droit de vote à huit ans et limité à trente, c'est logique. A trente balais, un mec sait même plus dans quel sens tenir un pad, comment voulez-vous lui faire confiance?"

EXTRAITS DU PASSAGE DE ZE À "9/9"

"Bien sûr, j'y renonce. L'élection présidentielle, c'est comme un jeu de baston. Si vous ne trouvez pas d'adversaire à la hauteur, c'est pas drôle."

"J'ai lu, ici ou là, notamment dans la presse bourgeoise, que promettre d'envoyer un exemplaire de mes poils de nez à tous ceux qui m'avaient accordé leur soutien relevait de la démagogie, que je n'en aurais jamais assez. Qu'ils viennent donc les compter!"

"Toi, ma cocotte, si tu continues à me poser des questions que je comprends rien, je t'en allonge une!"

"Je n'ai jamais dit que j'étais pour le rétablissement de la peine de mort par principe, j'ai seulement dit que quand un éditeur sort une daube, il faut le boycotter; quand il sort deux daubes, il faut l'enfermer; quand il sort trois daubes, il faut l'é-li-mi-ner. Vous voyez une autre solution? De toutes façons, s'il sort trois daubes, c'est qu'il n'a pas le chromosome..."

IMMERCENARY - 3DO - ELECTRONIC ARTS

Ça se joue, ça? On commence à connaître la partition pour grosse machine à "films interactifs": intro léchée (entre le cheap et le kitsh, zarb') avec synthés psyché histoire de rentrer dans l'ambiance, sur fond de scénar archi compliqué (surtout si vous jactez le rosbeef comme moi le pygmée), et puis... Et puis moi, je décroche. En vrac: un viseur, des petites silhouettes sombres à azimuter, dans un vide intersidéral troué par des parallélépipèdes, des amas de polygones censés représenter des bâtiments, avec des couleurs "tapis Saint-Macloud" au rayon lino promo. Tout d'un coup des arches apparaissent, peuplées de rombières agréablement dévêtues: une récompense? Mais pourquoi, qu'est-ce que j'ai fait, moi? Les images défilent pendant qu'on tripote le pad histoire de dire qu'on participe. Un jeu pour rêveurs ou un clip pour ravers?

SENSIBLE SOCCER - TÉLÉGAMES - JAGUAR

Atterrant Atari! Le fauve doit se ronger les griffes jusqu'aux coussinets: pauvre Jaguar, en fait de viande fraîche, voilà qu'on lui coince un Sensible Soccer faisandé entre les incisives. Autant lui scier les crocs. Sensible Soccer complètement revu, avec sprites volumineux? Pas du tout: bomboyesques, comme dans les autres versions. Un peu révisé, avec des bruitages qui pètent? Que tchi: le toc toc complètement toc de la balle qui rebondit, et basta... Une version vaguement revisitée, alors? Des clous: 64 bits de médiocrité, avec un ballon savonnette comme dans n'importe quelle autre version. Sensible SUCKER, en vente libre chez la crémière d'en face, autorisé aux mineurs.

SERVICES+

LES BONS PLANS DE MANGANA ET SES NYAMEN S.D.

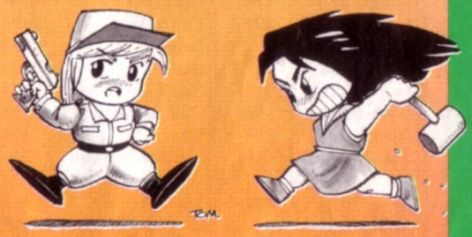
big respect à Mr TOMKAT pour les illustrations

→ ALLO GAMES

L'échange à 25!

Un nouveau jeu pour 25F seulement! Non, vous ne rêvez pas: c'est bien des échanges de jeux vidéo à 25F que vous proposent les boutiques "Allo Games". Cette offre, valable uniquement pour les jeux sur cartouches, vous permet de changer souvent de jeu sans pour cela vous ruiner. Eh les provinciaux, pas de crise de jalousie!!! Le système d'échange à 25F (+frais de port) est également valable par correspondance. Sur simple appel téléphonique, les vendeurs vous indiquent les titres échangeables contre vos jeux: ainsi pas de temps, ni d'argent perdu. Le rayon des jeux d'occasion est aussi impressionnant avec des centaines de titres sur SNIN et MD à des prix vraiment sympa. Vous trouvez à 199F sur SNIN des jeux comme: Young Merlin, Mario Kart, Mystic Quest, Megaman Soccer, Sim City, Legend, Rushing Beat 3... Au même prix sur MD, nous vous proposons: Star Trek, Worlof USA 94, Zool, Shinobi 3, Flashback, Eternal Champion, Aladdin... Mais nous avons aussi plein de jeux d'occasion à 99F comme Mortal Kombat, Last action Hero, Jurassic Park, Krusty, Another World, Street Combat sur SNIN (...) ou Amazing Tennis, Superman, Zool, Global Gladiator, T2, Chakan, Wonder Boy, European Club Soccer sur MD. La vente par correspondance peut s'effectuer, comme l'échange, sur simple appel téléphonique. Quand à la Japanimation, "Allo Games" s'en occupe activement avec des mangas et K7 vidéo en français et japonais, des cartes à la pelle (surtout les brillantes!), des posters à profusion et des figurines de Dragon Ball Z de toutes sortes. Et le tout toujours à des prix imbattables! A se demander comment on arrive à faire des bénéfices avec des offres aussi alléchantes! En plus, la location de jeux sur PS-X, Saturn et 3DO est déjà une réalité chez Allo Games: vu les tarifs des CD, cette solution locative évite la banqueroute de vos économies... Après tout ce descriptif de rêve, vous n'avez plus que deux solutions: soit nous téléphoner, soit passer nous voir! Les visiteurs auront ainsi le plaisir de se défouler sur notre borne d'arcade de King of fighter 94. Echange à 25F, vente de jeux d'occasion, japanimation, location de jeux 32 bits: Allo Games ou la diversité ludique et économique.

Allo Games,
13 rue Condorcet,
75 009 Paris
Tel: 16 (1) 44 53 97 93
Allo Games, 151 rue de Vaugirard, 75 015 Paris
Tel: 16 (1) 47 34 22 53



Publi-reportage

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

Toutes les news à des prix incroyables

PLAYSTATION

GENIAL ! La console 32 Bit de SONY en version française plein écran, garantie 1 an avec notice en Français et un jeu au choix :

4290 F

NEUF & OCCASION SUR TOUTES LES CONSOLES NOUS REPRENONS VOTRE ANCIEN MATERIEL AU MEILLEUR PRIX

NEO GEO CD		MEGADRIVE		SUPER NES	
Console 50hz	3290	32X Virtua racing	449	DBZ 4 (JAP)	499
Console 60hz	3490	32X Doom	349	**Donkey kong**	**399**
Street Hoop	399	**32X Mortal Kom.2**	**449**	Demon'crest	449
Galaxy Fight	449	32X Space Harrier	399	**Megaman X2**	**449**
Sidekicks 3	**449**	Lion king	399	Earthworm Jim	449
King of F. 94	**399**	Fifa 95	399	Samouraï shodown	449
Samouraï 2	399	**Soleil**	**399**	Stargate	449
View point	**449**	Shining force2	399	**NBA jam TE**	**449**
Last resort	449	Syndicate	399	Fatal Fury Special	499
Trash rally	399	**Theme Park**	**399**	**Star wars 3**	**449**
Aero fighter2	399	**Thor**	**399**	Lion king	449
Fatal Fury 3	**449**	**Earthworm Jim**	**399**	Superstar soccer	449
3DO		Animaniacs	399	**Super SF 2**	**499**
Super SF2	375	Sparkster	399	**Chronotrigger**	**599**
Samouraï	375	**Tiny toons 2**	**399**	Jordan	449
GEX	**375**	Sonic 4	379	Mortal Kombat 2	449
Theme park	**375**	**NBA JAM TE**	**399**	**Batman**	**449**
Need speed	375	Probotector	399	Rise of Robots	449
Wing Com.3	**375**	**Stargate**	**399**	Syndicate	449
Autres news	TEL	Power drive	399	Power drive	449

PLAYSTATION	
Console Pal 60 HZ + un jeu au choix	4290
Ridge racer	449
Toshinden	**549**
Cyber sled	449
Tekken	549
Darkstalker	TEL
Parodius	449
Motor toon	449
Philosoma	TEL
SEGA SATURN	
Console Pal 60 HZ + Daytona	4290
Virtua fighter	499
PanzerDragon	599
Gotha	499
Daytona USA	**549**
Victory goal	**499**
Daedelus	499
NEC PC-FX	
TITRES	**TEL**

PORT : EXPEDITION COLISSIMO 48 HEURES CHRONO 30F/jeu, 50F/console. **REGLEMENT** : CHEQUE, MANDAT, CARTE BLEUE, MANDAT, CRBT : + 30 F.

29, Rue Gambetta 62000 Arras 21/23/46/43

11, Rue de la Justice 68100 Mulhouse 89/46/48/43

3, Rue Achille Maffre de Baugé 34340 Marseillan 67/01/74/14

237, Rue Carnot 59150 Wattrelos 20/02/04/54

FRANCHISE GRATUITE

Demandez nous, sans engagement de votre part, une documentation : **OBJECTIF GAMES** 29, rue Gambetta 62000 ARRAS

18, Boulevard Maginot 57000 Metz 87/36/83/59

1, Rue de la République 25000 Besançon 81/82/82/23

4/6 Rue de Noisy 94360 Bry/Marne 47/06/34/13

NOM : PRENOM : ADRESSE :
VILLE & CODE POSTAL :
JEUX & TYPE DE CONSOLE :
REGLEMENT : ☐ CHEQUE/MANDAT, ☐ CRBT +30F, ☐ CARTE BLEUE :
EXPIRE : SIGNATURE :
(BULLETIN A RECOPIER ET A RETOURNER AU MAGASIN LE PLUS PROCHE)

→ OBJECTIF GAMES

Encore de nouveaux magasins!

J'espère qu'ils se reposent les jours fériés les bougres! Ils n'arrêtent pas d'ouvrir de nouvelles enseignes dans la France entière! Il faut dire qu'avec leur franchise gratuite (sans droits d'entrée ni royalties mensuelles à reverser) pour les nouveaux revendeurs, il y a pas mal de monde qui se jette dans l'aventure: c'est ça avoir le sens du commerce! Téléphonez au 21 23 46 43 (fax 21 71 27 62) pour plus de renseignements. Tenez, rien que ce mois-ci, trois nouveaux magasins ouvrent leurs portes à Besançon, Bry sur Marne et Chalon sur Saone! Les petits "Games" continuent de se multiplier... et tant mieux! Car l'objectif est tenu avec un très grand nombre de jeux d'occasion sur toutes les consoles (l'achat et l'échange sont de la partie). D'autre part, nos hommes sont des spécialistes de la PS-X et de la Saturn. Ils n'oublient pas pour autant les micros avec l'ouverture d'une section compatible PC-CD Rom à Arras, Wattrelos et Marseillan. Au rythme où ils vont, si vous n'avez pas encore de magasin Objectif Games dans votre coin, ce sera sans doute pour le mois prochain!

Objectif Games,
1 rue de la République, 25 000 Besançon - Tel: (16) 81 82 82 23
Objectif Games,
4/6 rue de Noisy, 94 360 Bry/Marne
Tel: 16 (1) 47 06 34 13
Objectif Games,
20 rue d'Autun, 71 100 Chalon/Saône
Tel: (16) 85 48 16 40

→ NEW TECH VIDEO

Gardez votre C+ en main!

Sympa Michel! Toujours aussi pro dans le domaine de l'Amiga, il possède toutes les extensions et logiciels dont vous rêvez. Outre son super matos Amiga, il oeuvre aussi dans le domaine PC avec talent. D'après nos derniers renseignements, il proposera aussi bientôt des clones Amiga nommés A2002-1 et aussi le Jaguar CD avec de nombreux jeux. Mais actuellement Michel pense avant tout aux lecteurs de Consoles + auxquels il propose des "cadeaux" non négligeables! Sur présentation du magazine, vous pouvez acheter la Playstation de Sony au prix de 3890F (version Pal/ NTSC 220V) avec un jeu au choix parmi ceux en stock! Qui dit mieux? Autre cadeau: pour tout jeu MD acheté, un jeu d'occasion est offert! Et ce n'est pas fini avec 5% de réduction sur les jeux d'occasion 3DO et SNIN. Michel, ce n'est pourtant pas Noël!

NTV, 34 rue de Malte,
75 011 Paris- Tel: 16 (1) 43 57 60 06
Métro Oberkampf.

34, rue de Malte 75011 Paris
(1) 43.57.60.06
Fax 43.57.99.29 - M° Oberkampf
Horaires: A partir de 14H le Lundi - 10H-19H non stop - Mardi à samedi

PSX PAL 220V +1JEU	3990F
MEMOIRE CARD	349F
COSMIC RACE	449F
CRIME CRACKERS	390F
CYBER SLED	449F
KILEAK THE BLOOD	549F
KING'S FIELD	549F
METAL JACKET	549F
MOTOR TOON	549F
RAIDEN PROJECT	590F
RIDGE RACER	590F
SECOND JOY	399F
SPACE GRIFFON	549F
TAMA	390F
TEKEN	590F
TOH SHIN DEN	590F
BASE BALL	449F
TWIN GODDESSES	449F
VICTORY ZONE	549F
SEGA SATURN + 1 JEU	4290F
SECOND JOY	399F
QUINTUPLEUR	449F
CLOCK WORK KNIGHT	449F
DAYTONA USA	490F
DEADALUS	549F
GOLF	549F
GOTHA	490F
PANZER DRAGOON	499F
SIDEPOSKET II	549F
VICTORY GOAL	549F
VIRTUA FIGHTER	549F
JAGUAR + 2 JEUX	1890F
CHECKERED FLAG	399F
CLUB DRIVE	399F
DRAGON	399F
KASUMI NINJA	399F
SKIING SNOW BOARDING	299F
SYNDICATE	399F
TEMPEST	399F
THEME PARK	399F
WOLFENSTEIN 3D	199F
JAGUARD CD SYSTEM	1390F
BATTLEZONE	399F
BLUE LIGHTNING	399F
CREATURE SHOCK	399F
DEMOLITION MAN	399F
HIGHLANDER	399F
HOVER STRIKE	399F
VID GRID	399F
3DO GOLDSTAR PAL + 3 J	3190F
3DO FZ10 (NTSC) + 1 JEU	2990F
3DO FZ10 (PAL) + 1 JEU	3390F
CD32 + 3 JEUX	1390F

Nombreux jeux sur toutes les consoles, n'hésitez pas à nous téléphoner...
Vente de matériel informatique: AMIGA et nombreux logiciels disks et CD (utilitaires, domaine public) Compatible PC à partir du DX2/66

COMMANDE: NEW TECH VIDEO
Nom : ... Prénom : ...
Adresse : ...
Code Postal : ... Ville : ...
N° de téléphone : ... Machine : ...

DESIGNATION	Qté	PRIX
FRAIS DE PORT: 50 Frs Poste – 100 Frs console	TOTAL À PAYER	

CHÈQUE o* MANDAT LETTRE o CARTE BLEUE o
DATE EXPIRATION : .../... Signature : ...
*Protégé par Chèque Service - RC : 397 476 128
**Dans la limite des stocks disponibles - Les prix sont modifiables sans préavis
C+ 05/95

TOUTES LES NEWS A LA LOCATION !!!

LOCATION DE CONSOLES : PSX, SATURN, 3DO, NEO CD, JAGUAR, S-NIN, MD, ECT

vade games

115, rue Oberkampf
(en fond de cour) - 75011 PARIS
TEL/FAX : 43 38 71 50

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI de 13 h à 19 h 30
METRO : Parmentier

PSX

• CONSOLE	290 F/S
• ACCESSOIRES	50 F/S
• STARBLADE	90 F/S
• TEKKEN	90 F/S
• KILEAK THE BLOOD	90 F/S
• RAIDEN II	90 F/S

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

SATURN

• CONSOLE	290 F/S
• ACCESSOIRES	50 F/S
• DAYTONA USA	90 F/S
• DEDALUS	90 F/S
• PANZER DRAGON	90 F/S
• BLUE SEED	90 F/S

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

ATTENTION !!!
Pour louer, vous êtes obligé de vous inscrire, l'adhésion coûte 100 F et est définitive, une caution est aussi demandé. Pour plus de renseignement, tél. au **43 38 71 50**

S-NIN

• CONSOLE		100 F/S
• DRAGON BALL 5	20 F/J	50 F/S
• ROCKMAN 7	20 F/J	50 F/S
• YOYO 3	20 F/J	50 F/S
• CHRONO TIGGER	20 F/J	50 F/S

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

3 DO

• CONSOLE GOLDSTAR		290 F/S
• RETURN FIRE	30 F/J	90 F/S
• ROAD RASH	30 F/J	90 F/S
• STARBLADE	30 F/J	90 F/S
• SUPER STREET TURBO	30 F/J	90 F/S

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

NEO CD

• CONSOLE		290 F/S
• FATAL FURY 3	30 F/J	90 F/S
• SIDECKIKE 3	30 F/J	90 F/S
• DOUBLE DRAGON	30 F/J	90 F/S

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

JAGUAR

• CONSOLE		190 F/S
• DRAGON	20 F/J	50 F/S
• ALIEN US PREDATOR	20 F/J	50 F/S
• DOOM	20 F/J	50 F/S

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

VENEZ JOUER ET DECOUVRIR :
MORTAL KOMBAT 3
Et aussi, Super Street Turbo, X-Men, Fatal Fury 3 et plein d'autres encore !!!

S = Semaine J = Journée

→ VADE GAMES

32 bits à louer!

Fans de jeux vidéo, de consoles et d'arcade, venez donc faire un tour chez nous, vous allez être surpris! Pas d'arnaque à craindre mais plutôt l'immense bonheur de pouvoir louer une PS-X, une Saturn ou n'importe quelle autre console! Alors si vous voulez tester avant d'acheter ou si vous désirez passer un week-end d'enfer avec vos potes en jouant sur Daytona USA ou Tekken, n'hésitez pas et venez nous voir! Nous louons des 32 bits! Et puis, tant qu'à s'éclater, faites vous détruire la tronche sur Mortal Kombat 3 ou Fatal Fury 3 quand vous passerez au magasin! Nous allions un grand choix à des services d'un genre nouveau: venez louer une 32 bits pour les weeks-ends fériés de Mai! A très bientôt!

→ AMIE LE PRO

Un "AMIE" qui vous veut du bien!

A l'occasion de son 10e anniversaire, Amie offre 20% de jeux en plus! Ainsi, si vous achetez 500F de jeux, vous partirez avec 100F de jeux gratuits en plus! Cadeau!
Dans ses 250m2, Amie vous présente la gamme la plus complète de produits ludiques avec un espace dédié aux ordinateurs familiaux type Atari et Amiga, un espace Home PC où vous construirez votre ordinateur comme un mécano, et un espace consoles où tous les derniers produits sont en vente (3DO, PS-X, Saturn...). Tous ces lieux sont assortis d'un grand choix de jeux neufs et d'occasion. Amie maîtrisant lui-même le service après vente vous offre deux ans de garantie sur les PC et les nouvelles consoles! Amie est également là pour racheter ou échanger vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions. Alors pourquoi chercher ailleurs quand vous trouvez forcément mieux chez votre "Amie"?
Amie le Pro, 11 Bd Voltaire, 75 011 Paris - Tel: 43 57 48 20 (M° République)

AMIE LE PRO ☎ 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ACHETEZ 500F de jeux d'occasion — CADEAU (HAUT / BAS) — **GAGNEZ 1 JEU GRATUIT** dans la colonne 100 F

ECHANGEZ : ajouter **50F** pour 1 jeu de même valeur

NINTENDO

DRAGON BALL Z	490 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
FIRE MAN	449 F
ILLUSION OF GAYA	TEL
INTERNATIONAL SOCCER	399 F
NBA JAM II	449 F
PUNCH OUT	449 F
SECRET OF MANA	449 F
SOULBLAZER	449 F
TETRIS DOCTEUR MARIO	399 F

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER	TEL
ASTERIX II	399 F
BATMAN ROBIN	TEL
LEGEND DE THOR	399 F
NBA JAM II	449 F
RISTAR	399 F
ROAD RASH III	399 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F
STREET RACER	TEL
WARLOCK	399 F

SATURN

ASTAL	TEL
BATTLE MONSTER	TEL
BLUE SEED	TEL
CLOCK WORK NIGHT	375 F
DAYTONA	499 F
GOTHA	549 F
PANZER DRAGON	499 F
RAY FORCE	TEL
SHINOBIE	TEL
VIRTUA RACING	TEL

PSX

ARC THE LAD	TEL
BOXER'S ROAD	TEL
DARK STALKER	TEL
GUNDAM	TEL
GUNNERS HEAVEN	TEL
KILEAK THE BLOOD	549 F
PHILESOMA	TEL
STARBLADE	575 F
TEKKEN	575 F
TOSHINDEN	549 F

3DO

FLASHBACK	349 F
GEX	375 F
IMMERCENARY	399 F
MAD DOG II	399 F
MYST	399 F
RETURN FIRE	369 F
THE ELEVEN HOUR	TEL
THE LOST EDEN	TEL
THEME PARK	375 F

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES
CARTOUCHES - LOGICIELS -
JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGA-DRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

OCCASIONS

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F

100 F	150 F	200 F
❍ BLAZING SKIES	❍ ADAM'S FAMILY II	❍ BUBSY
❍ EDF	❍ BALL-Z	❍ CHOPLIFTER III
❍ FACE BALL 2000	❍ BOXING LEGEND	❍ COOL SPOT
❍ FIRST SAMOURAI	❍ DAFFY DUCK	❍ CYBERNATOR
❍ GEORGE FOREMAN	❍ FAMILY DOG	❍ EQUINOX
❍ KRUSTY FUN HOUSE	❍ FATAL FURY	❍ FLASHBACK
❍ JAMES BOND JUNIOR	❍ GODS	❍ LEGEND
❍ NBA ALL STAR	❍ JURASSIC PARK	❍ MR NUTZ
❍ PIT FIGHTER	❍ MORTAL KOMBAT	❍ NBA SHOW DOWN
❍ PILOT WINGS	❍ OUT OF THIS WORLD	❍ SUPER DANY
❍ ROAD RUNNERS	❍ SOCCER KID	❍ SKY BLAZER
❍ STARWINGS	❍ SPIDER MAN X-MEN	❍ TECHNO NBA
❍ STREET FIGHTER	❍ STAR WARS	❍ YOUNG MERLIN
❍ WORLD LEAGUE BASKET	❍ STREET FIGHTER TURBO	❍ ZELDA III

250 F	300 F	350 F
❍ BUGS BUNNY	❍ BLACK THORNES	❍ BATMAN & ROBIN
❍ EMPIRE STRIKE BACK	❍ DONKEY KONG	❍ BREATH OF FIRE
❍ GEOMON FIGHT II	❍ FIFA SOCCER	❍ DEMON'S CREST
❍ JUNGLE BOOK	❍ INDIANA JONES	❍ DRAGON BALL Z III
❍ JURASSIC PARK II	❍ LEMMING	❍ EARTH WARM JIM
❍ JORDAN ADVENTURE	❍ MEGAMAN X	❍ F1 POLE POSITION II
❍ KIO CLOWN	❍ MORTAL KOMBAT II	❍ FIRE MAN
❍ LES SCHTROUMPFS	❍ NBA LIVES 95	❍ PAC IN TIME
❍ LOST VICKING	❍ NHL 94	❍ RETOUR OF JEDI
❍ PAGE MASTER	❍ ROI LION	❍ SECRET OF MANA
❍ ROCK'N ROLL RACING	❍ SPARSTER	❍ SOCCER SHOOT OUT
❍ TORTUE FIGHTER	❍ STREET RACER	❍ SOULBLAZER
❍ V-BALL	❍ SYNDICATE	❍ SUPER STREET FIGHTER II
	❍ YOGI BEAR	❍ WARLOCK

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

75 F	100 F	150 F
❍ ALIEN STORM	❍ ARCU RIVAL	❍ ATOMIC RUNNER
❍ BONAZA BROS	❍ CORPORATION	❍ COOL SPOT
❍ BOOKMAN	❍ CRASH DEANNIES	❍ DINO DINY SOCCER
❍ CALIFORNIA GAMES	❍ DRACULA	❍ F22
❍ FINAL ZONE	❍ EA HOCKEY	❍ JURASSIK PARK
❍ JONCTION	❍ FANTASIA	❍ LEMMINGS
❍ KIO CHAMELEON	❍ FATAL REWIND	❍ LHX ATTACK CHOPPER
❍ MIKE DIKTA	❍ GREEN DOG	❍ MEGAMOMANIA
❍ MOON WALKER	❍ HOME ALONE	❍ MORTAL KOMBAT
❍ STRIDER	❍ KICK OFF	❍ PUGSY
❍ SUPER THUNDER BLADE	❍ STREET SMART	❍ ROLLING THUNDER II
❍ TECHNO CUP	❍ SPEED BALL II	❍ SONIC II
❍ ZANY GOLF	❍ STORM LORD	❍ TERMINATOR II
		❍ ULTIMATE SOCCER

200 F	250 F	300 F
❍ AGASSI	❍ AERO ACROBAT	❍ ATPS TENNIS
❍ ALLADIN	❍ BUBBA & STICK	❍ EARTH WARM JIM
❍ ECCO DOLPHIN	❍ DOCTEUR ROBOTNIK	❍ ECCO II
❍ ETERNAL CHAMPION	❍ IMG TENNIS	❍ FIFA 95
❍ FIFA SOCCER	❍ HULK	❍ LES SCHTROUMPFS
❍ FLASH BACK	❍ LANDSTALKER	❍ LEMMINGS II
❍ MR NUTZ	❍ NBA JAM	❍ MORTAL KOMBAT II
❍ PINK PANTHERE	❍ MICKEY MANIA	❍ POWER DRIVE
❍ ROCKETKNIGHT	❍ ROI LION	❍ ROCK N ROLL RACING
❍ SHAQ FU	❍ SPASTER	❍ SOLEIL
❍ STREET FIGHTER II	❍ TAZMANIA II	❍ SONIC IV
❍ TINY TOONS	❍ YOGI BEAR	❍ URBAN STRIKE
❍ TORTUE FIGHTER		
❍ THUNDER FORCE IV		

NEO GEO CD (garantie 6 mois) 2490 F

290 F	350 F	390 F
❍ FATAL FURY SPECIAL	❍ AGRESSOR OF DARK COMBAT	❍ GALAXY FIGHT
❍ SAMOURAI SHODOWN	❍ ART OF FIGHTING II	❍ FATAL FURY III
❍ SIDE KICK II	❍ BASE BALL STAR II	❍ MUTATION NATION
❍ SONIC WINGS II	❍ KING OF FIGHTER 94	❍ VIEW POINT
❍ TOP HUNTER	❍ WORLD HEROES II JET	❍ WINF JAMMER

NEO GEO (garantie 6 mois) 890 F

190 F	350 F	690 F
❍ BLUE'S JOURNEY	❍ 3 COUNT BOUNT	❍ AGRESSOR OF DARK KOMBAT
❍ CIBER LIPS	❍ BASE BALL 2020	❍ ART OF FIGHTING II
❍ FATAL FURY	❍ BASE BALL STAR I	❍ SAMOURAI SHODOWN
❍ NAM 1975	❍ EIGHT MAN	❍ SUPER SIDE KICK II
❍ WORLD HEROES	❍ SOCCER BRAWL	❍ WORLD HEROES II JET

3 DO (garantie 6 mois) 2190 F

190 F	250 F	300 F
❍ GRIDER	❍ MONSTER MANOR	❍ FIFA SOCCER
❍ OUT OF THIS WORLD	❍ REBEL ASSAULT	❍ NEED FOR SPEED
❍ SEWARE SHARK	❍ SLAYER	❍ GUARDIAN WARS
❍ SHADOWN	❍ SHOCK WAVE	❍ ROAD RASH
❍ US STALKER	❍ STAR CONTROL II	❍ SAMOURAI SHODOWN

SATURN

299 F	349F	399F
❍ CLOCK WORK NIGHT	❍ VIRTUA FIGHTER	❍ PANZER DRAGON
❍ GALE RACER	❍ MYST	❍ DAYTONA

PSX

299 F	349F	399F
❍ CYBER SLEEL	❍ RIDGE RACER	❍ KILEAK THE BLOOD
❍ SPACE GRIFFON	❍ COSMIC RACE	❍ TOSHINDEN
❍ MOTOR TOONS	❍ PARODIUS	❍ RAIDEN II

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

❍ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
❍ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

CONSOLES 06/95

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+ SERVICES+

MICRO Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 PARIS
Tel.43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05
Ouver du Lundi au Samedi de 9 H 30 à 19 H 30 Sans interruption
Métro Parmentier

Les Nouvelles Consoles

Sony PSX 3990 Frs + 1 Jeu au Choix	Sega SATURN 3990 Frs + 1 Jeu au Choix
HI SATURN Carte VIDEO CD intégrée Compatible Photo CD 36 MB de mémoireRam 5690 Frs + 1 Jeu au Choix	Carte VIDEO CD SATURN 1690 Frs

Les Avantages de MICRO STEEL

Echanges de jeux PSX et Saturn
150 Frs

Payer Votre PSX ou Votre Saturn
en 5 MOIS
Après acceptation du dossier

Les Accessoires

Pad SATURN 290 Frs	Pad PSX 290 Frs
Pad Arcade Saturn 790 Frs	Pad Arcade PSX 790 Frs
Souris Saturn 350 Frs	Souris PSX 350 Frs
Mémory Card Saturn 390 Frs	Mémory Card PSX 290 Frs
Sixtupleur Saturn 350 Frs	Pad Neocom PSX 450 Frs
Cable péritel RGB Saturn 350 Frs	Cable péritel RGB PSX 450 Frs
Volan Saturn Tel.	ASCII Pad PSX Tel.

Les Jeux

Virtua Fighter	Rampo	Tokshinden	Space Griffon VF9
Clock Work Knight	Virtual Hydlide	King's Field	Raiden Project
Gale Racer	Pebble Beach Golf	Crime Crackers	Cyber Sled
Gotha	ii ii toe	Parodius Deluxe	Star Blade
Victory Goal	Deadalus	Ridge Racer	tekken
Myst	Side Pocket 2	Twin Goddesses	AIV Evolution
Daytona USA	Wan Chai Connection	Motor Toon GP	Cosmic Race
Panzer Dragon	Tama	Kileak the Blood	Jumping Flash

Astal — Gunners Heaven

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Commandes à retourner sur papier libre a :
Micro Steel VPC 29, rue JP Timbaud 75011 PARIS
Poste 50 F Pour Jeux 70 F en CR, 120 F Pour Consoles 150 en CR

→ KLETEL

36 15 ALL GAMES: le minitel qui a du punch!

Un nouveau service Minitel qui va passionner tous les joueurs! Consacré exclusivement aux jeux vidéo, 36 15 All Games a deux particularités. La première concerne les joueurs avec un service très complet traitant des jeux vidéo sur consoles et micro-ordinateurs, des machines elles-mêmes, des trucs et astuces à gogo, de l'historique des jeux vidéo, plus un lexique, des jeux primés, des petites annonces ect... La Totale quoi! La deuxième particularité réside dans les espaces proposés à différents magasins-partenaires qui peuvent présenter simplement leurs coordonnées ou proposer leurs meilleures promotions ou même leur catalogue complet sur le serveur. Pianotez votre clavier minitel et vous en apprendrez de belles tout en vous amusant!

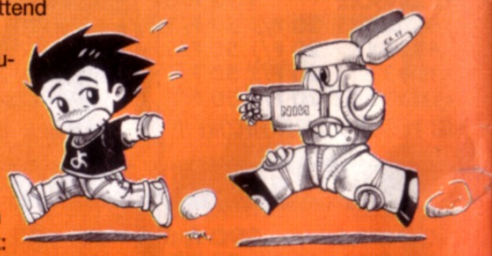
36 15 ALL GAMES

→ MICROSTEEL

Toutes les nouveautés... et tout de suite!

Des nouvelles consoles comme la PS-X et la Saturn aux tous derniers jeux et accessoires; du DX266 au tout dernier Pentiom, nous avons tout, tout de suite! Et aucun problème en ce qui concerne vos questions ludiques ou techniques: nos vendeurs vous écoutent et vous conseillent sur les meilleures nouveautés. Quant au service après-vente, nous nous occupons avec diligence de vos petits tracas et nous sommes toujours là à votre disposition. Appellez-nous sans hésiter au 43 38 98 77 ou venez nous voir 29 rue Jean-Pierre Timbaud dans le 11é arrondissement. Notre équipe de passionnés vous attend du lundi au samedi de 9h30 à 19h30.

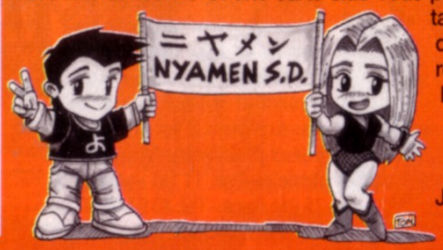
Dernière minute! Réservez dès aujourd'hui les nouveautés à venir: les premiers seront servis à prix réduits!!!



→ DIFINTEL MICRO

Demandez leur la lune!

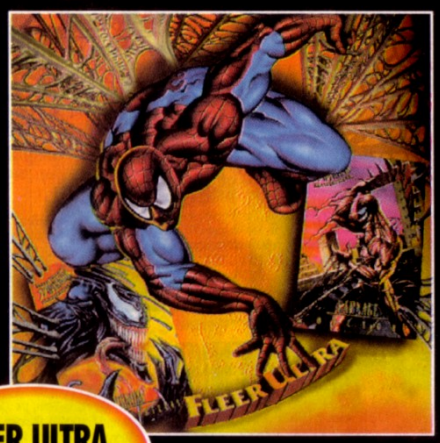
Ce n'est plus la peine d'errer comme une âme en peine à la recherche des produits et des meilleurs prix: il vous suffit de vous adresser à la boutique Difintel la plus proche! Que vous soyez fans de jeux vidéo, de micros, de japanimation, de musique ou de films (...), notre but est de vous satisfaire dans tous ces domaines. Des consoles de jeux des plus simples aux plus évoluées telle que la PS-X, du jeu CD-Rom au PC Multimédia, de la carte Dragon au collector Macross, Difintel Micro a tout testé pour vous! Et vous n'avez aucune attente à craindre car les boutiques ont toutes les dernières nouveautés en même temps que les USA et le Japon, et ce à de très bons prix! Un vaste catalogue de produits d'occasion et une multitude de produits très spécialisés sont aussi au programme de leurs services. Leur secret est simple: ils sont 18 à s'être regroupés autour d'une centrale d'achat qui se démène pour trouver tout ce que vous désirez et négocie les meilleurs prix. Le service après-vente n'est pas oublié pour vos consoles et vos PC et une carte club vous permet entre autres de bénéficier de remises supplémentaires. Pas de doute, ils sont cools! Que les malchanceux qui habitent loin d'une boutique Difintel Micro se rassurent car nombreux sont les candidats qui veulent rejoindre l'équipe et demain les enseignes Difintel seront partout! Au fait, si vous voulez ouvrir votre boutique et garder le sourire lorque vos chers clients vous demanderont le dernier volume de Dragon Ball le jour de sa sortie au Japon (gloup!), n'hésitez pas à appeller le 42 77 91 84: **Difintel Micro** a la solution!



Publi-reportatge

Difintel-Micro

Unique en France



FLEER ULTRA SPIDER-MAN

Japanimation Art Book

HERO COLLECTION 3
POWER LEVEL 13
JUMBO CARDS
DRAGON BALL - SAILOR MOON

Des tonnes de Mangas !

Spécial Garage Kit

STREET FIGHTER II

MAGIC FALLEN EMPIRE

WORLD HEROES 2

Et de nombreux autres articles !

Jeux vidéo Multimédia Japanimation

N'hésitez plus, venez nous rejoindre dans notre magasin le plus proche !

Chantilly : 101 rue du Connétable	44.58.96.17
Chelles : 11 avenue du Maréchal Foch	64.21.55.44
Dijon : C.Cial Fontaine d'Ouches	80.42.82.67
Evreux : C.Cial du Parvis - rue F. Roosevelt	32.62.54.09
Fontenay aux Roses : 91 rue Boucicaut	47.02.54.56
Le Creusot : 29 rue du Général Leclerc	85.55.08.02
Livry Gargan : Cité César Collaveri	43.51.03.54
Mandelieu : 154 avenue de Canne	93.93.54.33
Mantes : 4 rue Cadotte - Espace Corot	34.97.52.20
Paris 3e : 64 rue de Turbigo	42.77.91.32
Paris 15e : 215 rue de Vaugirard	45.66.88.88
Paris 17e : 60 rue Guy Moquet	44.85.73.89
Pau : 13 rue Latapie	59.82.82.40
Poissy : 11 rue Jean Claude Mary	30.65.79.61
Rouen : 174 rue Eau de Robec	35.71.45.45
St Maur des Fossés : 5 avenue Pont de Créteil	48.86.55.32
Sartrouville : 8 avenue Jean Jaurès	39.13.98.21

Prochainement GRENOBLE, PARIS 19°, PONTOISE et SARCELLES...

Direction achats (1) 42.77.91.84

Photos non contractuelles - Les logos et produits cités dans cette page sont des marques déposées

CRE'ACTION

CONSOLES +
9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)
Marc Menier (Marc)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Lionel Barcillon, Véronique Boissarie, Bomboy, François Garnier, Marc Lantelme, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Tomkat, Gia-Dinh To, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Chef de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)
Fax : 46 62 25 81.

O.P. MEDIA/Janine Hillion
Service Opérations Spéciales
Tél. : 46 62 24 20.

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Marketing
Responsable : Marlène Reux
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Jean-Marie Simon

Contrôleur de gestion
Christel Marjotte

Responsable informatique éditoriale
Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Siège social : 9-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Christopher Llewellyn

Éditeur :
Vincent Cousin
Numéro de commission paritaire : 73201

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Christopher Llewellyn
Dépôt légal : 2e trimestre 1995
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., P.C.S., imp. Cino del Duca. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte 1 encart jeté (abonnement), un booklet gratuit Sailormoon (Glénat) sous blister, et un encart Ocean broché au centre.

Pour lire ou passer tes petites annonces Tape 3615 CONSOLESPLUS

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds SN + 7 jx (DKC, DBZ 3, SS F2, Action replay 2) px : 2 600 F. **Franck ARROYO, 70, bd du Mt Boron le « Centura » Bloc. C, 06300 Nice. Tél. : 93.56.42.23**

Vds SF2 150 F, Contra, Swiv, SF2 T, Nutz, Pop 200 F pce. **Jonathan ROLLET, domaine de l'Aube, Saint-Marc, Jaumegarde, 13100 Aix-en-Province. Tél. : 42.24.94.59**

Vds jx Snin : Secret Mana VF : 250 F, Mario Star : 150 F. **Julien VENEVONGSOTH, 36, rue Rancogne, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.29.17.14**

Vds ou éch. Starning, RRRG, Magic Sword, Mystic Quest. **Samuel MASOYE, 1, rue de la Combe Josery, 52800 Foulain. Tél. : 25.31.13.63**

Vds jx Snin à 200 F (Earthworm, W3 D, Lufia, Gaia...). **Lionel DUPRE, 52, rue du Bois d'Aulne, 78700 Conflans. Tél. : (16-1) 39.72.88.78**

Vds Sim City : 170 F, Alien 3 : 250 F, DBZ : 150 F, Cobay : 250 F. **Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23**

Vds DBZ 2 (S. Fam) 250 F, Secret of Mana (Snes) 250 F. **Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14**

Vds jx Snes : Cool Spot, Sm-kart SF 2 T, Metroid de 200 à 300 F. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34**

Vds PSX + Saturn, vds duo + jx éch. jx Nec Gunhed, vds Jaguar + Doom. **Christophe LIMET, 19, rue Marcel Paul, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.15.66**

Vds jx Snin de 100 à 300.F (Nosunaga Ambition, FF2, 3, S. Racer, R. of Jedi). **Jérôme LE FLOC'H, 24 bis, bd des Frères Maille, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.51.78**

Vds jx Snin : SSF 2 : 400 F, Action Replay : 200 F, Super Joy : 200 F. **Erwan CIFRA, chez Chapot Fab, 4, rue de Vendeuvre, (Bellefois), 86170 Neuville-du-Poitou. Tél. : 49.51.11.95**

Vds Mario All Stars, Val d'Isère : 195 F, Donkey Kong : 295 F tbe. **Stéphane BENOIST, 39, av. du Clos Saint Georges, 77600 Bussy-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 64.66.06.79**

Vds jx Snin, px : 150 F à 250 F, Flash Back, SF 2 T, (Jap.), etc. **Edouard FOUCHER, 60, bd Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.84.96**

Vds Cliffhanger, Batman Return, 7 Th. Saga, px : 200 F pce. **Alan NOREZ, 3, allée de Derrière les Murs, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.72.70**

Vds Snin + 20 jx à bas prix. **Julien RECCHIA, 185, bld Vincent Aurio, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.82.65.84**

Vds super R-Type et Coolspot 150 à 200 F ou éch. ctre Mégamanx. **Sébastien PETIT, 4, allée Corot, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.56.19**

Vds jx : Donkey Kong Country : 295 F, Mortal Kombat 2 : 195 F. **Stéphane BENOIST, 39, av. du Clos Saint-Georges, 77600 Bussy-Saint-Georges, 77600 Bussy-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 64.66.06.79**

Vds Action Replay 150 F, Joy Pad infra rouge px : 100 F. **Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49**

Vds Snin + 2 man. + SF 2 px : 550 F. Vds jx GB sans boîte. **Fethi BOUDAOUD, 1, rue d'Amiens, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.29.06.27**

Vds Snin + SScope + 2 man. + 20 jx : DBZ 2, Battle Toad + S. Metroid px : 2 000 F. **Denis PERALBA, 10, rue A. Fourtanier, 31000 Toulouse. Tél. : 62.27.12.71.**

Vds SN + 9 jx px : 2 000 F. MD + 6 jx 600 F. NG + 1 jeu px : 1 600 F à déb. **Jérémy HAGEGE, 2, rue Paul Langevin, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.71.41**

Vds Snes US + SF 2 Turbo + MK + J. Connors. Vds GB px 85 à 100 F. **Mickaël YERAMIAN, 17, rue de Tremeuge, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.90.17**

Vds Snin + 7 jx (Éric Cantona, Mortal Kombat...). **Mathieu GENELLE, 3, rue de Kerfany, 44700 Orvault.**

Vds S. Star Wars, Mech. Warrior px : 100 F pce Denis Malice. **Cédric JOUBLOT, 23, rue de Molina, 42000 Saint-Étienne. Tél. : 77.29.03.30**

Vds Snin + 2 man. + 7 jx px : 1 200 F. **Maxime LARGET, 5, rue Mornay, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.18.02**

Vds Snin + 7 jx (Mario Kart, NBA, Mickey...) px : 1 700 F. **Alexandre DURIEZ, 17, av. Sainte Lucie, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.82.93**

Vds jx Snin : Mortal Kombat et S. double Dragon px : 300 F le tt. **Laurent DIAS, 10, rue Puits Ollier, 69700 Givors. Tél. : 78.73.97.28**

Vds ou éch. jx Snin Sparster 250 F et Donkey Kong 300 F. **Vincent THIEBAUT, 25, la gaillarderie, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.62.57.26**

Vds Jimmy Connors (Snin) px : 250 F Jackson ctre Tom Jam and Earl (MD). **Flavien BRUYERE, 24, rue du Berry, 45290 Nogent-sur-Vernisson. Tél. : 38.97.73.03**

Vds Snin + 16 jx + SScope + Pad px : 2 600 F. **Laurent LEPETIT, 24, impasse du Moulin à Vent, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.48.23**

Vds SF II, Populous, Top Gear 170 F pce port comp. **Christophe TOMCZAK, 3, rue Saint Simon, 03100 Montluçon.**

Vds jx Snin (MKII,...) de 75 à 230 F. **Laurent KARADJMITRIOU, 31, rue Gambetta, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 47.36.92.00**

Vds SF2 turbo, Dragon Ball Z1 (Snin) Tiny-Toon (MD) px : 200 F à 250 F. **Bernard DOSSOYS, 24, rue des Bois, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.88.33**

Vds NHL, Hockey 94, Nba, Jam, Fifa, Soccer sur Snin 200 F. **Xavier GAUTHIER, 247, rue Claude Perroud, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.65.51.54**

Vds SN + 2 man. + 2 jx : Mario all St. Hexaust Heat px : 600 F. **Antoine ROSSET, 115, quai de Bonneuil, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 42.83.24.67**

Vds Snes + 17 jx (MK2-SSF 2) : 3 000 F MD + MCD + 25 cart. + SCD : 3 000 F. **Aurélien PINIER, 86, bld Camélinat, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.55.01.37**

Vds Snin + 5 jx (Stawing Eartworme Jim) px : 1 790 F. **Julien PAPOZ, 39, chemin de St-Pol, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.34.17.43**

Vds Secret of Mana px : 2 000 FB. ou 350 FF. **Philippe BROUCKAERT, 27, rue de la Luzerne, 1030 Bruxelles. Tél. : 02.17.34.46.38**

Vds Snin + 3 jx : 999 F Cadeau Axelay ou Actraiser. **Aubin BOYER, Centre Hospitalier, bd Camille Blanc, 34207 Sète. Tél. : 67.46.57.76**

Vds Snin + 2 man. + 4 jx (MK 2 + Mario 4...) + AD 29 px : 1 000 F. **Musa TUMTURK, 32, allée de Montréal, 51200 Epernay. Tél. : 26.58.38.78**

Vds Secret of Mana, Zelda, F. Zéro, Donkey Kong px : 1 000 F. **Mohamed EL MAGHREBI, 3, allée Frédéric Ladrette, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.88.58.40**

Vds SN + 6 jx + 5 jx Jap + adapt. + man. turbo px : 2 200 F (jx 180 à 250 F). **Hubert BODENEZ, 29 B, chemin du Bois de Serres, 69570 Dardilly. Tél. : 78.43.89.14**

Vds Snes + 3 man. + 10 jx : DBZ 3, MK II, Donkey Kong etc... px : 890 F. **Raphaël CLOP, rés. Haïti bât. : B, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.21.04**

Vds Street Fighter II 250 F Final Fight 2, Turtle Intim. 200 F pce. **Daniel BOUILLEAU, 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.19.23**

Vds Snin + 5 jx + not. px à déb. **Sébastien HERVE, 35, rue de Berne, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.61.01**

Vds Mario Kart, Denis la Malice, Aladdin. **Sylvain FIE, 4, place du Colonel Bourgoin, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.47.17.00**

Vds Snin 2 man. + 5 jx (DBZ 2) + acc. px : 700 F + GG 700 F. **Wilfried LACROUTE, 5, rés. du Vieux Moulin, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.53.56**

Vds SFC + Mario all Stars, SF2, AD 29 px : 900 F. **Pierre SENGES, 6, rte de Saint Lézer, 65500 Pujo. Tél. : 62.31.15.28**

Vds Snin + jx px : 700 F. **Benoit FOUILLET, Le Chêne aux Dames, 28160 Vèvres. Tél. : 37.96.01.02**

Vds jx US, Street Fighter 2, Turbo, et Mario All Star px : 200 F. **David BERTAUD, 17, av. Cambaceres, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23**

Vds Snin + 7 jx + Scope + 6 jx tbe px : 2 000 F. **Maxime GARDES, 38 bis, av. Prés. Roosevelt, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.08.13.85 (ap. 18 h)**

Vds 8 jx Snin, Snes, SFC. **Alain DECLINE. Tél. : 77.73.44.20**

Vds jx Snin : Livre de la Jungle : 250 F, F. Mortal Kombat px : 80 F. **Grégory KOSI, 2, rue Edmond Audran, 13200 Arles. Tél. : 90.93.59.03**

Vds Snin + 7 jx + 2 man. px : 1 500 F. **Philippe WAHL, 15 B, rue de la Glacières, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.62.20.14 (ap. 19 h)**

Vds Snin + 13 jx + Scope px : 2 500 F. **Christophe GUEZENNEC, 5, allée d'Anjou, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.58.18**

Vds The Lost Vickings 200 F Mrs Nuts 250 F ou 400 F les 2. **Mohamed SOUSSI, 25, rue des Hirondelles, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.57.50**

Vds nbx jx Snes de 100 à 350 F. **Cyril MOULY, 3, rte de Felletin, 23100 La courtine. Tél. : 55.66.75.91**

Vds Snin + 2 jx + 2 man. tbe, not., emb. **Thomas TEISSET, 40, allée des Lucioles, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.15.11.22**

Vds Secret of Mana 250 F, Mickey Mania 250 F, Street Fight 2 px : 200 F. **Maxence PEILLON, rte de Conzy, 69210 St-Germain-sur-l'Arbresle. Tél. : 74.01.23.08**

Vds Aladdin, Misternutz, Mario Kart de 149 F à 250 F pce. **Mickaël CHAIGNAULT, 6, square Jules Vallès, 49000 Angers. Tél. : 41.48.39.15**

Vds 7 jx SN : Zelda 3, Mister Nutz... de 250 à 350 F. **Mathieu THEOLEYRE, Le Grand Pré, bât. : C 7, 01700 Miribel. Tél. : 78.55.09.37**

Vds Blazing Skies peu servi px : 150 F. **Bruno BOUCHET, 49, av. du Général de Gaulle, 15500 Massiac. Tél. : 71.23.02.76 (H.R.)**

Vds jx Snin de 100 à 350 F : NBA, Jam, Aladdin. **Joselito DIAZ, 4, quai des Étroits, 69005 Lyon. Tél. : 78.42.37.41**

MEGADRIVE

Vds 20 jx tbe px : 200 à 250 F. **Jean-Brice NARKISIAN, 585, Mas de la Coupiane, 83160 La Valette. Tél. : 94.27.23.55**

Vds jx MD Sonic 2 + Rocket Knight Aventures + Kid Chameleon (Jap.) + 4 jx, bon prix. **Hedin RODNEY, 10, rue de Durmenach, 68480 Bouxwiller. Tél. : 89.40.33.58 (ap. 19 h)**

Vds MD + 21 jx + 4 man. px : 3 500 F (Virtua Racing...). **Christophe PETRYKOWSKI, 87, rue Lafayette, 59141 Iwuy. Tél. : 27.79.64.88**

Vds Flash Back 150 F Fifa Soccer + Quadrupleur 250 F man. City Boy px : 100 F. **Eric LEGER, 4, route de Julienne, 16200 Jarnac. Tél. : 45.81.26.25**

Vds Mortal Kombat 150 F Mortal Kombat 2 : 350 F. **Julien COUCOUREUX, 5, rue du Mérou, rés. la Baleine, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.60.94.72**

Vds MD 4 man. 5 jx : Aladdin, Sonic 3 et 4... 1 190 F. **Vincent ANSEL, 3, rue du Moulin, 62560 Verchocq. Tél. : 21.86.29.39**

Vds MD + MCD + 13 jx + 2 jx CD + Game Génie + 2 Pad px : 2 100 F. **David DEPRAETERE, 59, rue Descartes, 59120 Loos. Tél. : 20.50.86.45**

Vds MC & 2 + 5 CD + MD + 2 jx MD px : 2 500 F. **Jaafar ABDELMALKI, 4, rue Borromée, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 47.83.81.60**

REVENDEZ/ACHETEZ 30 à 80 % MOINS CHER et GAGNEZ DES CADEAUX !

RAYMAN
JAGUAR 449

THEME PARK
MD 449F

ALIEN SOLDIER
MD 399F

GEX
3DO 375F

DRAGON BALL Z5 - RPG2 TEL
DRAGON BALL Z 3 JAP 299F

INT. SUPERSTAR SOCCER 399F
SNIN

DAYTONA USA
SATURN 499F

NIGHT TRAP
32 X-CD 399F

PLUS DE 40 000 JEUX SUR CONSOLES DISPONIBLES !!!

SEGA

GAME GEAR	
Game-Gear neuve	599
Game-Gear occasion	399
Adaptateur secteur	49
Loupe Game-Gear	59
Adaptateur jeux Master	99
Battery pack 2 heures	149
JEUX D'OCCASION	
Columns	59
Batman Return	99
Mortal Kombat II	199
NBA Jam	199
JEUX NEUFS	
WWF Raw (catch)	199
Sonic Chaos	199
Aladdin	299
Fatal Fury Special	299
Fifa Soccer	299
Mickey 3	299
Sonic Drift	299
NBA Jam 2	299
MEGADRIVE	
Megadrive 2 neuve +1 manette	549
Megadrive 1 occasion + jeu	399
Joystick 3 boutons	49
Manette 3 boutons	59
Manette 6 boutons	99
2 manettes Infra Rouge	199
Adapt. jeux Master System	199
Action Replay Pro 2	349
JEUX D'OCCASION	
Sonic	49
Street Of Rage	59
Batman Return	99
International Rugby	99
LHX Attack Chopper	99
European Club Soccer	99
Cool Spot	139
EA Hockey	139
Eternal Champions	139
Mickey & Donald	139
Fatal Fury	139
Marco's Magic Football	139
Mortal Kombat	139
Team USA Basketball	139
Power Monger (stratégie)	139
Gauntlet 4	149
Fifa Soccer	149
NBA Jam	199
Flashback	249
JEUX NEUFS	
Shaq-Fu	199
Bubsy 2	199
3 JEUX en UN : Ultimate Soccer +Wimbledon+Super Monaco GP	299
Dragon Ball Z 2 + Manga	399
Fifa 95	399
Shining Force II	399
Asterix 2	399
Earthworm Jim	399
Road Rash 3	399
NBA Live 95	399
NHL 95	399
Pete Sampras Tennis	399
Samourai Shodown	449
Dune II	449
Soleil (RPG Français)	449
Batman & Robins	449
Legende de Thor	449
32X	
CONSOLE 32 X neuve	990
Doom / occasion	339
36 Great Holes / neuf	489
Mortal Kombat 2 / neuf	489
Metal Head / neuf	489
MEGA-CD	
Terminator / neuf	99
Mortal Kombat / neuf	149
Flink / neuf	149
Mickeymania / neuf	149
Pitfall / neuf	199
NBA Jam / neuf	299
Flashback / neuf	349
Another World / neuf	349
Samourai Shodown / neuf	TEL
Fatal Fury / neuf	TEL
Earthworm Jim / neuf	TEL

NEO GEO CD

Console Neo-CD	TEL
Neo-Geo + 1 jeu / occasion	1290
Joypad	199
Joystick	449
Jeux NEO cartouche	TEL
JEUX NEUFS	
Fatal Fury 3	449
Sidekick 3	449
Galaxy Fight	TEL
Puzzle Bobble	TEL
Double Dragon	TEL
Coukaiser	TEL
View Point	449
King Of Fighter 94	449
Samouraï Shodown 2	449
Fatal Fury Special	449

SATURN

Saturn Pal + Manette	TEL
Manette supplémentaire	249
Virtua Fighter	499
Clockwork Knight	499
Daytona USA	499
Panzer Dragon	TEL

SONY PS-X

Playstation Pal + Manette	TEL
Manette supplémentaire	399
To-Shin-Den	499
Tekken	499
Ridge Racer	499
Motor Toon	499
Raiden Project	TEL

3DO

Console 3DO + 2 jeux	TEL
2 manettes Infra Rouge	369
Adaptateur manette S.Nintendo	249
Manette six boutons Turbo 1	199
JEUX D'OCCASIONS	
Super Wing Commander	239
Total Eclipse	239
Rebel Assault	259
JEUX NEUFS	
Quarantine	299
Fifa Soccer	349
Flashback	375
Samouraï Shodown	375
Theme Park	375
Myst	399
11th Hour	449

NINTENDO

Console Super Nintendo avec 1 manette	599
Super Nintendo occasion avec 1 manette	399
Rallonge manette	39
Manette 6 boutons	59
Manette Droitier/Gaucher	69
Manette Super 4	79
Adaptateur jeux JAP/US	99
Adaptateur 5 joueurs	129
Adaptateur 6 joueurs	149
Cable Péritel	149
Adaptateur secteur	149
2 Manettes Infra Rouge	199
Joystick Programmable	249
Action Replay Pro 2	349
Super Game Boy	399
PROMOTIONS DU MOIS !	
JEUX NEUF	
Mortal Kombat	99
Ultraman	99
Super Ghouls & Ghost	99
Batman Return	149
Tiny Toon	199
Magical Quest	199
Super Star Wars	199
Alien 3	199
Prince of Persia	199
Shanghai 2	199
Dragon Ball Z 3 JAP	299
JEUX D'OCCASION	
Starwing	79
Super Mario World	99
Batman Returns	129
Looney Tunes Road Runner	139
World League basketball	139
Street Fighter II Turbo	149
Asterix	169
Desert Fighter	199
F1 Pole Position	199
Another World	199
Mario All Stars	249
Aladdin	249
Zelda 3	269
Mystic Quest	269
Dragon Ball Z	299
Batman & Robin	299
Donkey Kong Country	349
L'Empire contre Attaque	349
Earthworm Jim	349
Dragon Ball Z 2	379
JEUX NEUFS	
Flashback	199
Bugs Bunny	199
Shaq-Fu	199
Jurassic Park 2	199
Legend	199
Pop'n Twin Bee	199
Blazing Skies	199
Blues Brothers	199
Bubsy	199
Arme Fatale	199
Asterix	249
Desert Fighter	299
Tortues Fighters	299
NBA Jam	299
Super Mario Kart	299
Super Bomberman 2	299
Street Racer	369
Tétris & Dr Mario	389
NHL 95	399
Mortal Kombat 2	399
Cannon Fodder	399
NBA Live 95	399
Hagane	449
Super Adventure Island 2	449
Super BC Kid	449
Demon's Crest	449
Secret of Mana + Livre	449
Kid Clown	449
Le Roi Lion	449
Biker Mice	449
NBA Jam 2 (T.E)	449
Donkey Kong Country	469
Stargate	469

JAGUAR

Jaguar neuve + 1 pad	1290
Jaguar occasion + 1 pad	990
Lecteur CD-Rom + 1 jeu	1390
JEUX OCCASION	
Raiden	249
Zool 2	299
Dragon	299
Doom	299
Iron Soldier	299
Alien vs Predator	349
JEUX NEUFS CD	
Creature Shock	399
Blue Lighting	399
Chaos Agenda	399
Hover Strike	399
Theme Park	449

SCORE GAMES PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

SCORE GAMES PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +

SCORE GAMES ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666 +

SCORE GAMES POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS

SCORE GAMES COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52 +

SCORE GAMES VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

Nouveau !

CATALOGUE 64 PAGES GRATUIT
TELEPHONEZ AU 36 685 686
De province, composez directement le numéro sans faire le 1

NOUVEAU !
LIVRAISON CHRONOPOST 24 HEURES !

COMMANDEZ, VOUS AVEZ DEJA GAGNÉ !

100 FRANCS D'ACHAT = 100 POINTS SCORE GAMES
Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

600 points	Cadeau surprise !	2000 points	Console portable
800 points	Calculatrice	2200 points	Appareil Photo
1000 points	Chronomètre	2400 points	Réveil Parlant
1200 points	Pendulette de voyage	2600 points	Radio Réveil Stéréo
1400 points	Montre sport	2800 points	Radio K7 Portable
1600 points	Montre parlante	3000 points	Mini chaine
1800 points	Baladeur Radio	3200 points	Mini chaine « Karaoke »

COMMANDEZ FACILEMENT

TELEPHONE
(1) 43 290 290

3615
SCORE GAMES

SCORE GAMES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS

FAX
(1) 43 29 57 57

GAGNEZ DES CADEAUX !!!

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client ☐☐☐☐

Jeux	Console	Prix
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F)	CONSOLE 60F	30 F
TOTAL A PAYER		

Chèque : ☐ Mandat : ☐
Carte Bancaire : ☐
N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Expire le ...../.....
Signature :

G 05/95

petites annonces

Vds jx Md : Sonic 2 : 199 F, Sonic 3 : 260 F, Batman : 140 F, T. USA, px : 180 F. **Damien HANOWSKI, 55, rue des Bouvreuils, 71000 Macon. Tél. : 85.34.85.59**

Vds jx MD, GB. **Yann BELLUZZI, 33, av. Joffre, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.23.52**

Vds jx MD : Jurassic Park et World of illusion px : 150 F pce. **Christophe LE BLANC, 101, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.10.05**

Vds MD + 14 jx (Fifa, le roi Lion, SF2', Aladdin) px : 2 400 F. **Romain LEONHARDT, 115, rue Tête d'Or, 69006 Lyon. Tél. : 78.52.32.77**

Vds MD Jap. + 2 jx + Système 50/60 Hdz. **Laurent ALIGNE, 15, chemin de Pennachy, 69230 St-Genis, Laval. Tél. : 78.56.84.67**

Vds MD + 7 jx Méga CE + 7 jx px : 2 500 F ou éch. **Nicolas HANNICK, 28, rue Georges Brassens, 80380 Villers-Bretonneux. Tél. : 22.96.99.73**

Vds MD + 2 joy + 14 jx + adapt. px : 1 500 F port compris. **Michel DESCHAMPS, 39, rue Courbet, 24000 Périgueux. Tél. : 53.09.81.59**

Vds MD + 5 jx (Virtua Racing + adapt...). **Julien NGUYEN, 21, rue Victor Hugo, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.14.80**

Vds MD 2 + 2 man. + 7 jx. **Brice BOSSUT, 15, rue du Colonel Fabien, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.64.98.44**

Vds MD + 6 jx (DBZ, Fifa 95 etc) bon état px : 950 F. **Grégroy AUBRY, 56 bis, rue St-Hubert, 91390 Morsans-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.96.88**

Vds Drangon Ball Z px : 200 F Fatal Futy 190 F Hockey + John Madd PN 150 F. **Fabrice PAIS FERREIRA, 68, rue de l'Égalité, 78800 Houille. Tél. : (16-1) 39.68.03.16**

Vds MD + Méga CD + jx tbe px à déb. **Julien LARERE GENEVOIX, 106, rue de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.38.35**

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Aladdin, Jurassic P.) px : 2 000 F. **Yann BURGER, Le Clos Godin, 72340 La Chartre-sur-le Loir. Tél. : 43.44.52.86**

Vds nbx jx Md et Sness à bas prix. **Joffrey SCHNEIDER, 18, rte de Wasselonne, 67310 Romanswiller. Tél. : 88.87.27.67**

Vds MD Jap. + 17 jx + 2 man. sans fil px : 2 000 F. **Philippe MIGNOT, 5, rue Édouard Detaille, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.48.59**

Vds MD + man. + 2 jx px : 500 F. **Florent PELTIER, 16, rue des Sources, 90150 Fontaine. Tél. : 84.23.88.36**

Vds MD + MC D2 + 2 man. + adapt. Jap + 5 discs + 8 cartouches px : 2 600 F. **Nicolas DENEZERAC, 25, rue de la Marnières, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.86.30**

Vds jx MD + NG cher. CD Akira. **Shan BOURVEN, Le Beaulieu, 74450 Le Grand-Bornand. Tél. : 50.02.71.05**

Vds MC D II + MD II + 3 jx (Sonic + Sherlock + Road Avenger) px : 3 000 F. **Frédéric FAYE, 7, av. du Stade, 87600 St-Léonard-de-Noblat. Tél. : 55.56.11.09 (W.E.)**

Vds MD 32 X + Doom px : 1 400 F vds jx MD et MCD px : 200 F. **Thibaut HENNION, 5, rue du Mingoval, 59235 Bersee. Tél. : 20.59.25.27**

Vds MD + 2 man. + 9 jx : Mortal Kombat 2 + Cool Spot etc. px : 1 000 F. **Dimitri ALOS, 17, rue Roger Milon, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.51.48**

Vds MD + 32 X + 34 jx px : 3 000 F. **Jonathan HUBER, 14, rue d'Estienne d'Orves, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.17.43**

Vds 12 jx MD out Run, Mercs, T2. De 50 à 100 F Dune 2 px : 225 F. **Akilles LOUDIERE, 4, rue de Haguenau, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.14.08.65**

Vds MD + 7 jx : USA 94, Quackshot EA, Hockey etc. 1 000 F. **Wilfried LEROY, 5, rue Malibran, 95240 Cormelles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.97.31.12**

Vds MD + 3 jx (Terminator Spiderman...) + 2 Pad px : 650 F. **Florian NABET, 14, rue Lenot, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.95.50**

Vds jx MCD Jap : Thunder Storm, Final Fight, WDG, 200 F le tt. **Housseyni CAMARA, 14, av. Charles Garcia, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.75.51.91**

Vds MD + 2 man. + 8 jx (MK 2, MK, Jungle Strike) px : 1 150 F. **Julien BRAVET, 4, rue de l'Origan, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (16-1) 60.03.27.52**

Vds MD + 2 man. + 8 jx : Sonic 1, 2, Aladdin, Fifa : 800 F. **Joël METHEL, 5, allée du Platane, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.60.74**

Vds MD + 36 jx + 4 man. + adapt. JP px : 5 550 F ou sép. **Éric WEBER, 10, Grande Rue, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.55.34.12**

Vds jx Shinobi + Le Menacer neuf px à déb. **Anthony MIKOLAYCZAK, 11, rue du Grand Aulnay, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.91.02.14**

Vds Mo 2 + MC D 2 + 4 cartouche et 6 CD px : 2 000 F. **Alexandre FLORIMOND, 143, av. du Général Leclerc, 54220 Malzeville. Tél. : 83.33.15.56**

Vds MCD + Sonic CD + F. Fight + Night Trap + Sonic 3 + man. 6 Boutons infra. **Sébastien MARTIN, 4, rue du Domaine, 35135 Rennes. Tél. : 99.41.46.36**

Vds jx MD : Mégagames I, Aladdin, Batman, Streets of R., 50 à 150 F. **Michaël GIAUFRET, chemin du Pigeonnier, 07170 Villeneuve-de-Berg. Tél. : 75.94.73.69**

Vds jx MD et SN : Soleil, PSG-Yogi Bear, Black Hawk, Zool etc... **Marguerite DORNIC, 18, allée des Droits de l'Homme, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.65.30.71**

DIVERS

Vds jx Snin ; Néo-Géo + 12 jx ou sép. vds L. CD. **Alexis PARADIS, 30, rue Claude Drivon, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.02.69**

Vds CGX + jx : 350 F. Vds jx Snin, Comics. **Laurent MORUZZI, 1, allée des Camélias, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds sur Néo-Géo : Fatal Fury : 170 F, World Heroes 2 Jet : 530 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24**

Vds manette NG CD : 300 F. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.55.44.92**

Vds, ach., éch. jx sur Snin, MD, et 3 do. **Cyril BENOIT, 74, rte d'Apremont, 73000 Barberaz. Tél. : 79.33.78.65**

Vds GG + 3 jx (Cool Spot, Columns, S. Monaco GP1) le tout : 500 F. **Alexandre URBAIN, 8, rue Roger Poncelet, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.77.20**

Vds 2 man. turbo (3), jx de rôle et jx GB. **Sébastien MONREAL, Kerlen, 29300 Quimperle. Tél. : 97.23.62.83**

GAME BOY

Vds GB + 6 jx + adapt. sect. + loupe + batt. + acces. : 800 F. **Olivier DELANNOY, rés. Mozart, 62, rue du Marais de Lomme, apt. 4, 59000 Lille. Tél. : 20.09.90.03**

Vds jx Nes 100 F pce : Spy VS Spy, Bubble Bobble. **Christophe PANASSIE, chemin de la Molle, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18**

LYNX

Vds Lynx px : 500 F Soccer : 60 F. **Elodie MALBRANQUE, 60, rue d'Henrichemont, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.40.17.05**

SEGA

Vds SMS 1 + 2 man. + 2 jx. Px : 400 F. **Christophe ROBEYNS SERRA, 7, impasse rue de Grève, 10170 Mery-sur-Seine. Tél. : 25.21.15.28**

Vds Séga Saturne + 2 jx + man. px : 4 500 F (Secam). **Laurent BOUILLON, 21, cité des Chatres Sacs, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 41.15.07.05**

Vds SMS 2 + 2 man. + 5 cartouches px : 500 F. **Dominique COUTELLE, Les Grands Cours, 72140 Sillé-le-Guillaume. Tél. : 43.20.00.86**

Vds SMS + jeu + man. px : 150 F. **Stéphane NANCEY, Pavillon 22, nouveau Mery, 10170 Mery-sur-Seine. Tél. : 25.21.11.08**

Vds SMS 2 + 4 jx (Sonic 1, 2 etc...) px : 450 F. **Thomas VERVAEKE, 35, rue Théodile Ribot, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.69.95.19**

Vds SMS 2 + 5 jx + pist. (Control Stick.) px : 1 000 F. **Jean-François KURTZMANN, 38 bis, rue des Planesses, 88160 Ramonchamp. Tél. : 29.25.24.05**

Vds jx SMS de 50 à 100 F + pistolet 120 F. **Steeve KALIFA, 5, rue L. P. Fargue, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.10.99**

Vds SMS 2 + 2 man. + Alex Kidd + Sonic px : 450 F tbe. **Jérémie HARRAN, 202, impasse Paul Fort, 38920 Crolles. Tél. : 76.08.07.63**

Vds Séga + 6 jx (Mickey, R-Type...) px : 550 F. **Sylvain PERLOT, 8, route de Houdan, 78550 Richebourg. Tél. : (16-1) 34.87.72.55**

Vds SMS + 2 man. + 6 jx (Mortal K2, Worldcup, Sonic Out Run) px : 600 F. **Julien LE LAY, 8, rue de la Croisette, 95300 Hérouville. Tél. : (16-1) 34.66.50.56**

Vds SMS + 5 jx px : 450 F. **Benjamin FARDEL, 1, av. de Chambéry, 74000 Annecy. Tél. : 50.45.73.97**

Vds Lock-On. **Fabrice CHAPOT, 4, rue Vendeuvre Bellefois, 86170 Neuville-de-Poitou. Tél. : 49.51.11.95**

ACHATS

Ach. jx SFC. Px raisonnable, ach. vds OAV. **Tony DALMOLIN, « Le Cantaud », 47400 Tonneins. Tél. : 53.84.53.93**

ÉCHANGES

Éch. art of Fighting néo-géo contre jeu Jaguar. **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingolsheim. Tél. : 88.78.63.81**

Éch., vds 20 jx SN 100 à 300 F. **Ali KHAOUIS, 10, rue M. Luther King, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.51.58**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 43

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Super Nintendo

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

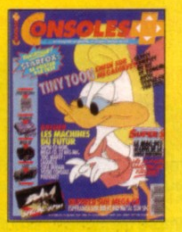
Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18


Numéro 19

Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

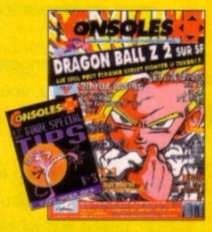
Numéro 24

Numéro 25

Numéro 26

Numéro 27

Numéro 28


Numéro 29

Numéro 30

Numéro 31

Numéro 32

Numéro 33

Numéro 34

Numéro 35

Numéro 36

Numéro 37

Numéro 38

Numéro 39

Numéro 40

Numéro 41

Numéro 42

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451004) ☐	Numéro 5 (451005) ☐
Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐	Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐
Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐	Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 (451016) ☐	Numéro 17 (451017) ☐
Numéro 18 (451018) ☐	Numéro 19 (451019) ☐	Numéro 20 (451020) ☐	Numéro 21 (451021) ☐	Numéro 22 (451022) ☐	Numéro 23 (451023) ☐
Numéro 24 (451024) ☐	Numéro 25 (451025) ☐	Numéro 26 (451026) ☐	Numéro 27 (451027) ☐	Numéro 28 (451028) ☐	Numéro 29 (451029) ☐
Numéro 30 (451030) ☐	Numéro 31 (451031) ☐	Numéro 32 (451032) ☐	Numéro 33 (451033) ☐	Numéro 34 (451034) ☐	Numéro 35 (451035) ☐
Numéro 36 (451036) ☐	Numéro 37 (451037) ☐	Numéro 38 (451038) ☐	Numéro 39 (451039) ☐	Numéro 40 (451040) ☐	Numéro 41 (451041) ☐
Numéro 42 (451042) ☐					

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par : Nombre de numéros : .....

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : | | | | | | | | | (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

Système de Notation

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voici comment il fonctionne.

GENRE DU JEU: Plates-formes? action? réflexion? aventure? simulation sportive?... Chaque jeu a son genre, et on vous le donne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.

DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.

NIVEAUX DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu.

CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de "La Guerre des étoiles" ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.

INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

NINTENDO/SNIN
AVENTURE
décembre

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur du jeu, la machine sur laquelle il tourne, le genre et la date de sortie du jeu en France (sous réserve de changements).

Code des prix utilisé dans Consoles +

A : JUSQU'À 99F - B: DE 100 À 199F.
C : DE 200 À 299F. - D: DE 300 À 399F.
E : DE 400 À 499F. - F: DE 500 À 699F.
G : DE 700 À 999F. - H: DE 1000 À 1499F.
I : DE 1500 À 2000F.

ÉDITEUR: BULLFROG
DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

SIMULATION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE
CONTINUE: MOTS DE PASSE

PRESENTATION 85%
Le système de menus cachés est efficace et rapide.

GRAPHISMES 86%
Les manèges et les décors sont réussis. De rares bugs d'affichage.

ANIMATION 80%
Si le scrolling rame un peu, les nombreuses animations donnent vie au parc d'attractions.

MUSIQUE 82%
A chaque manège est associée une petite mélodie. On se croirait à la foire du Trône.

BRUITAGES 85%
Aussi marrants que la musique, les bruitages permettent de repérer les accidents.

DUREE DE VIE 84%
Seuls les férus de simulation sauront exploiter ce jeu comme il le mérite.

JOUABILITE 83%
Le maniement au joypad est pratique, même si quelques options n'auraient pas été de trop.

INTERET 89%
On a rarement vu de simulation si originale et amusante sur console. Une valeur sûre.

Notes

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.
Ze Killer n'est pas loin.

12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

Mentions Spéciales

CONSOLES+ D'OR

Rares sont les jeux pouvant bénéficier d'un tel honneur. Le C+ d'or est la récompense ultime, il caractérise la crême de la crême, le nirvana ludique. A ne louper sous aucun pretexte.

MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

Le p[illegible] importateur de produits Américains et Japonais

JPF Import

Prix - Service - Qualité

Importateur - Distributeur

(1) 49.48.93.40

- 500 m2 d'exposition + de 10000 jeux et machines en stock = plus de choix !!!
- Livraison CHRONOPOST en 24 H
- Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide, efficace et sérieux. Alors n'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

MasterCard VISA

Revendeurs Contactez Nous !

SEGA SATURN

NEW Garantie 1 an

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Volant (spécial Daytona)
- Carte mémoire
- Souris

JEUX
- ASTAL
- VIRTUAL HYDLIDE
- DRACULA DETECTIVE
- PRETTY FIGHTER
- VIRTUA RACING
- BATTLE MONSTERS
- SHINOBI
- BLUE SEED
- BASE BALL
- et plus ...

PLAYSTATION ACTION REPLAY

NEW

- VIE INFINIE
- PUISSANCE INFINIE
- PUISSANCE MAXIMUM
- TOP SCENARIO
- INVINCIBILITE
- ACCEDE TOUS LES NIVEAUX

SONY PLAYSTATION

NEW Garantie 1 an

ACCESSOIRES
- 2e joypad
- Joystick Arcade
- Joypad Néocom (spécial Ridge Racer)
- Carte mémoire
- Souris (spécial jeu d'aventure)

JEUX
- DARKSTALKERS
- JUMPING FLASH
- GUNNERS HEAVEN
- BOUNTY ARMS
- GOKU DENSETSU
- THE HORDE
- ARC THE LAD
- NIGHT STRIKER
- FALCATA
- ZERO DIVIDE
- METAL JACKET
- GUNDAM
- et plus ...

ADAPTATEUR POUR 3DO

NEW

NOUVEAU MODELE «ADAPTATEUR II»

2 JOUEURS

L'adaptateur 3DO accepte tous les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®.

PANASONIC FZ-10

- Evolution 3 - Millésime 95
- Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (PAL, NTSC) en plein écran, fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
- Garantie 1 an

ATARI JAGUAR

1 290 FRS Garantie 1 an

Version française et américaine

JEUX
- T-MEK
- KART
- RAYMAN
- DOUBLE DRAGON
- PINBALL FANTAISIES
- HOVER STRIKE
- HOVER HUNTER
- et plus ...

JEUX MEGADRIVE

- ASTERIX
- STREET RACER
- MEGAMAN
- BATMAN & ROBIN
- THE PUNISHER
- TOUGHMAN
- FANTASY STAR
- VIEW POINT
- SPEEDY GONZALES
- et plus ...

JEUX SUPER NINTENDO

- WARIO'S WOOD
- SOCCER SHOT OUT
- HAGANE
- WILD GUNS
- FRONT MISSION
- DONKEY KONG COUNTRY
- SECRET OF MANA
- MICKEY MANIA
- STAR WARS
- et plus ...

JEUX 3DO

- WORLD CUP FINAL
- FLASH BACK
- FIFA SOCCER
- NEED FOR SPEED
- GEX
- POWER SLIDE
- GUARANTINE
- MYST
- 11 TH HOUR
- SEGUEL TO 7TH GUEST
- CORPSE KILLER
- CLAYFIGHTER 2
- SHAMOURAI SHADOWN
- RISE OF THE ROBOT
- IMMERCENARY
- RETURN FIRE
- STAR BLADE
- ROAD RASH
- SPACE ACE
- et plus ...

ATARI CD ROM JAGUAR

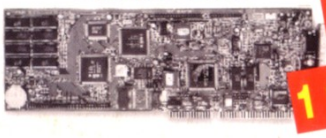
1 290 FRS Garantie 1 an

PACK JAGUAR + CD ROM 2 490 FRS

JEUX
- BLUE LIGHTNING CD
- COMMANDO CD
- ISHAR GENESIS CD
- FIGHT FOR LIFE CD
- DEUS CD
- et plus ...

CARTE 3DO POUR PC

Creative Labs



NEW

1 990 FRS

Jouez vos jeux 3DO sur votre PC et compatibles

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles.

Commandez par téléphone au (1) 49 48 93 40 ou par fax au (1) 40 10 95 99

Livraison en Chronopost (24h) ou Colissimo 24/48 h

Paiement par
- Chèque
- CB
- Contre remboursement

MasterCard VISA

Fax (1) 40.10.95.99

JPF *Import*
21/23 rue de Clichy - 93584 ST OUEN CEDEX
Métro : GARIBALDI - RER C : St Ouen - Bus 173/174 : St Ouen

Tel (1) 49.48.93.40

Vous n'avez jamais joué aussi Vit-

Amateurs de sensations fortes, la 32X a le plaisir de vous annoncer qu'en 95 vous allez être servis :
VIRTUA FIGHTER, Congo, Shadow of Atlantis, Farenheit CD 32X, Gen 13, Virtua Hamster, Skiped, Kolibri, VR Troopers, NBA Action, Ratchet & Bolt, Striker, 3D Asteroid, Alone in the dark 2, Outpost, X-Perts ...

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

METAL HEAD

GOLF MAGAZINE GREAT 36 HOLES*

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36 15 SEGA
1,27F/ mn

36 68 01 10
2,19F/ mn

*Federally registered trademark of Times Mirror Magazines, Inc. All rights reserved.